「ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産」最新情報を掲載!!

平成11年8月30日発行（毎月2回、15日・30日発行）
第14巻第29号通巻272号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
August 30.1999.No.272

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本



攻略特集
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

ストリートファイターIII 3rd STRIKE
ストリートファイターEX2 PLUS

THE KING OF FIGHTERS'99

鉄拳TT
ぐわんげ

1999 August 8 30

特別定価 540円

残暑お見舞い申し上げます。

TAITO®

熱い自慢のドラテクで、超ホットな夏を追いかけろ!

キャンペーン延長決定!

暑い夏こそスリル満点、ドライブゲーム「バトルギア」のコース別・クラス別のランキング1位を目指せ!!

最速は誰だ!

BATTLE GEAR™
続タイムアタックランキング
TAITO+GAMEST ユニゾンプロジェクト

■お問い合わせ先
ゲーメスト〈バトルギアキャンペーン事務局〉03-3293-9324
担当／山下　13:00～17:00（月～金・祝祭日除く）
※キャンペーンに関する質問に限らせて頂きます。

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®

ZUNTATA FESTIVAL '99 –güten Talk Complex–

三度目は熱いぜ!
ZUNTATAフェスティバル開催決定!!

ZUNTATA恒例、夏休み最後の日曜日、8月29日。3年目の今年は装いも新たに、「電車でGO!」のテレビCMでお馴染みの"Junkie As Machine"による「ZUNTATA-J.A.M. LIVE」の他、新旧の名作を盛り込んだZUNTATA Club Mixが鳴り響く「ZUNTATA NIGHT」、ヴォーカルライブ「Z-SONG FESTA」、そしてZUNTATAメンバーをゲストに迎えたファン感謝イベントも同時開催予定!!

■会場／東京・新宿リキッドルーム（オールスタンディング）■開催日／8月29日（日）
■開場／14:00・開演／15:00（予定）■前売り／2800円（税別）・当日／3000円（税別）
※チケットは「チケットぴあ」にて7月20日発売開始。

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー　販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは　（株）タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100　（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5772、5773
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html



運転士のセリフもポイントになっちゃう。
電車でGO! 本格派路線拡大!
電車でGO!64
アーケードで人気の「電車でGO2!高速編3000番台」+オリジナルモード、さらに、音声確認システム(NINTENDO64VRS)を搭載して、よりリアルな電車運転を実現(左がその画面だ!)。まもなく「電車でGO!64」が到着します。
■出発前、走行中の確認を声で行う「音声確認」機能(NINTENDO64VRS)を装備。
■「秋田新幹線こまち」はもちろん「奥羽本線」「田沢湖線」も新登場!
■初心者向けの入門モードで、運転方法とルールを学ぶことができます。
〈路線紹介〉●京浜東北線北行き(品川→上野) ●ほくほく線(直江津→六日町) ●秋田·東北新幹線(秋田→大曲、盛岡→新花巻) ●田沢湖線(田沢湖→盛岡) ●奥羽本線(秋田→大曲) ●山手線(東京→新宿) ●東海道本線(大阪→神戸)
運転評価
総合評価 60点
「電車でGO!64」
メーカー希望小売価格 6,800円(税別)
「電車でGO!64 NINTENDO64VRS」音声確認システム付
メーカー希望小売価格 9,800円(税別)
「電車でGO!64 コントローラ」
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
絶賛発売中!!
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。
ZUNTATA New Releases
疾走するギターサウンド! サーキットの感動が蘇る。
Now on Sale!
RCでGO!
オリジナルBGMに加え、Remixヴァージョン、書き下ろしヴォーカル曲も併せて収録の、SAWAMMYの自信作。ラジオコントロールカーと見事にマッチした鎌田ジョージの独特なギターサウンド! 耳元に未体験の“G”が駆け抜ける!!
ZTTL-0044 価格2,550円(税込)
“SAWAMMY” COLLECTION好評発売中!!
ZTTL-0007 ランディングギア/サイド バイ サイド、ZTTL-0017 まじかるでーと
あの「電車でGO!」ユニットが打ち上げた世紀末花火!!
8/21 on Sale!
SPACE遣隋使/ZUNTATA J.A.M.
プレイステーション用ソフト「電車でGO!」「電車でGO!2」のCMソングでお馴染みのユニット「ZUNTATA J.A.M.」のファーストアルバムがついにリリース! 大ヒットシングル「電車で電車でGO!GO!GO! 2000／LOVE特急こまち」のアルバムリミックスバージョンを含む、無意味無軌道世紀末パワーサウンドの大洪水。中山上等兵(ZUNTATA)提供による新曲も必聴モノ!
ZTTL-0046 価格2,550円(税込)

巻頭スクープ!!

1999年秋…
物語はまだ終わってはいない！



ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

昨年暮れに登場し、好評を博した『ジョジョの奇妙な冒険』が、
装いも新たに、再びアーケードに登場！
どこが変わったのか？新キャラはいるのか？
発売は今秋予定とはいえ…心は夏のまま。アツイぜ！

担当：K-TAN



全貌はまだ不明だが、期待は膨らむばかり

昨年末の発売され、大人気を博した『ジョジョの奇妙な冒険』。なんと、早くもその続編が、この秋登場する。その名も『ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産』。気になるキャラだが、とりあえず、前作から削除されたキャラはいないようなので、安心してほしい。秋なんてもう間近！現役の人はもとより、そうでない人も今すぐ始動準備を！



突如現れ、画面を撃ち抜くホル・ホース
その破片からは、ハングドマンの姿が!?

チャレンジモードと
ストーリーモード
キミの行く道を選択するのだ！



迫るスタンド「クリーム」！ 急げポルナレフ！ 今ならまだ間に合う！ 悲劇は二度と繰り返すな!!

旧キャラたちもただでは起きない！そしてあのキャラが！

キャラの変更点としては、

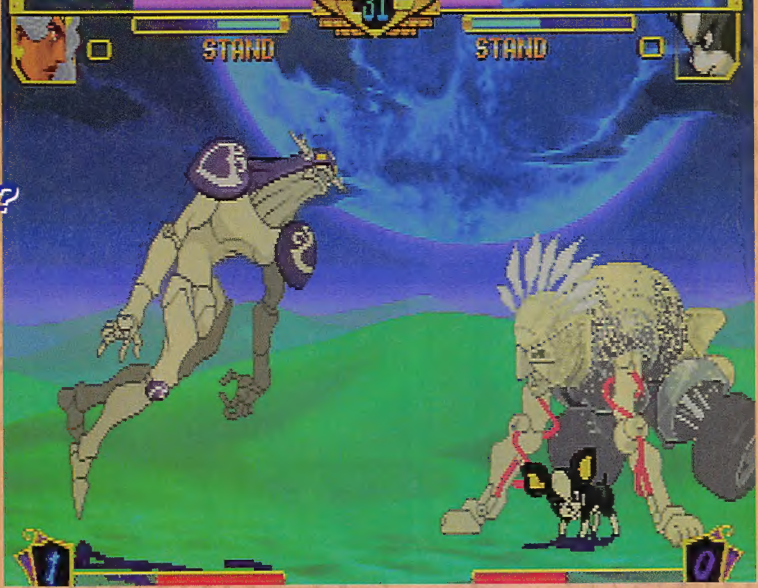
●**ヴァニラ・アイスが最初から使用可能**

●**新キャラ、ホル・ホースの参入**

の2つ。このほかにも、まだまだ何かが隠されていそうだが…。

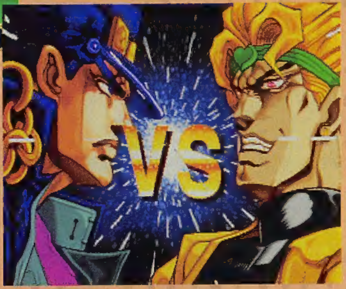
前作のキャラたちもそのままではなく、技の強さや当たり判定に大きな調整が施され、必殺技やスーパーコンボが追加されることに！全キャラに追加されるかは不明だが、それはそれで大歓迎だ。

また、特殊演出の効果も手が加えられるとのこと。もしかしたら、漫画に出てきた1シーンが追加されている…かもしれない。





運命の選択…
体力回復か？
それともゲージ回復か？
どちらかを選択せよ！



ディオ…
てめぇは何度やっても
オレには勝てねぇ！
まったくやれやれだぜ

新モードが追加された！

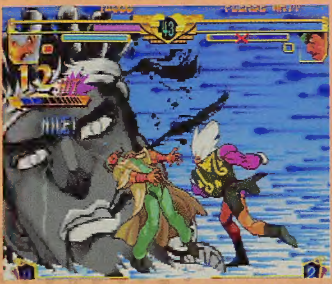
今回、CPU戦にも新たなモードが加わった。

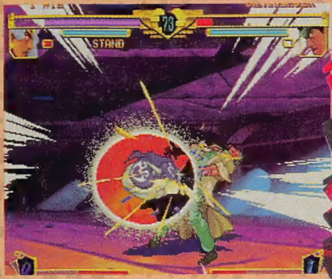
現時点で判明しているのは、次の試合に体力とスーパーコンボゲージを持ち越し、出てくる敵をどんどん倒していくという「**チャレンジモード**」。このモードでは、プレイヤーの腕前に応じて、「ジョジョレベル」という名で表示。おそらく、ストⅢ3rdのGジャッジシステムに近いのでは…？



アヌビス二刀流ポルナレフ
完全にとりつかれて
しまったのか!?

戦慄のヴァニラ・アイス！本格参戦！
ヤツにつかまったら終わりだ！やられる前にやれ！









近日、続報掲載予定！お楽しみに！

まずは基本の**システム解説**
…4ページから

大ボリュームの最新情報**キャラ別全技紹介**
…7ページから

全てのKOFファンのための**KOF天国**
…22ページから

新しい時代は俺たちが作る!!



KOF'99がついに発売された。めまぐるしく試合展開が変化するゲームだけに、まずは基礎知識をしっかり押さえておこう！

システム名	操作もしくは条件	効果	備考
ダッシュ	レバー➡➡（入れっぱなし）	高速で間合いを詰める	ダッシュ中に通常投げはできない
バックステップ	レバー⬅⬅	素早く後ろへ下がる	無敵なし、空中必殺技でキャンセル可能
小ジャンプ	レバーを一瞬上方向に入れる	通常ジャンプよりも低いジャンプ	垂直でも斜めと同じ技が出る
中ジャンプ	レバーを下方向に入れた直後、一瞬上方向に入れる	小ジャンプと同じ高さで、遠くまで跳ぶ	同上
大ジャンプ	レバーを下方向に入れた直後、しばらく上方向に入れる	通常ジャンプと同じ高さで、遠くまで跳ぶ	垂直は通常ジャンプと同性能
ふっとばし攻撃	CD同時押し	ヒットすると相手を遠くへふっとばす	全般的に出るのが遅い
空中ふっとばし攻撃	ジャンプ中にCD同時押し	同上	同上
ガードキャンセル緊急回避	相手の攻撃をガード中にAB同時押し（1ゲージ消費）	完全無敵のまま一定距離を移動し、相手のラッシュから逃れる	レバー中立or前で前転、レバー後ろで後転
ガードキャンセルふっとばし攻撃	相手の攻撃をガード中にCD同時押し（1ゲージ消費）	完全無敵のまま打撃技を繰り出し、相手を遠くへふっとばす	技の性能はキャラによって変化する。ダメージ0
ガード弾き	短時間で多くの攻撃をガードさせる	相手のガードポーズが崩れ、一瞬無防備になる	無防備の状態には、一部の例外を除いて追撃可能
受け身	ダウン技をくらった後、接地直前にAB同時押し	ダウンせずに着地し、すぐに動けるようになる	動作終了まで完全無敵
投げはずし動作	通常投げをくらった直後、AB同時押しまたはレバー+ボタン	相手の投げ技をはずし、ダメージを受けないようにする	投げはずし後は、投げたほうが先に動ける（確定追撃はなし）
挑発	スタートボタンを押す	なし	プレイヤーの精神にダメージ?
ルーレットチームエディット	キャラセレ画面で「?」に合わせて決定	使用キャラクターがランダムで決定される	キャラクターは試合ごとに選択し直される

投げが弱い!?

システム紹介

新生KOFのシステムは、「手を出すこと」がより強調されているぞ。

担当：はまー

継承されたシステム

「KOF'99」の目玉となるシステムの前に、基本的な部分の要素で注意の必要なものを解説しておこう。

●小・中ジャンプ強攻撃

「KOF'98」では、ガードさせた時の硬直が弱攻撃なみに短かったが、本作では、ノーマル・大ジャンプと同じになっている。

●ガードキャンセル緊急回避

緊急回避（前方）の後に「かわし移動中の専用攻撃」を出すことができる。

●ガードキャンセルふっとばし攻撃

本作では攻撃力が完全にゼロになり、ダメージを与えられない（カウンターヒットすれば、モノによっては追撃できなくもないが……）。

ちなみに、ストライカーマッチになったことで「援護攻撃」がなくなったため、めまいを起こすとかなり危険だ。

ギャルアイトレカを秋葉原のメッセサンオーで予約すると、七瀬葵先生のテレカがもらえる！イラストは2種類で、もちろん描き下ろし。それぞれ1000枚づつの限定生産！急がないと入手不可?! 2ボックス予約すると1枚もらえるので、当然4ボックス予約するのだ！（グッズ　亀）

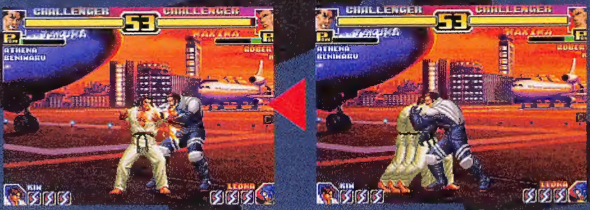
THE KING OF FIGHT

かわし移動
➡or⬅＋ABボタン同時押し

前方

読んでないと対応不可能!?

攻撃を避けつつ接近できる非常に便利な行動で、移動中にいずれかのボタンを押せば「かわし移動中の専用攻撃」を出すことも可能。さらに入力直後からしばらく（モーションの半分程度）は、専用攻撃を出す出さないに関わらず、投げ技に対しても無敵になっている。ただし、動作終了の直前に足元以外の無敵が切れるため、ほんのわずかではあるが打撃をくらう可能性がある。また、専用攻撃を入力した直後も打撃に対する無敵は切れてしまい、ここに技をくらうとカウンターになる。


コマンド投げ対策として、「AB同時押し連打で、投げられない間に専用攻撃をスカりモーションに当てる」ということも可能になった。

後方

後のことも考えて…

後方へのかわし移動には、前方のような専用攻撃はない。その代わりと言っては何だが、バックステップからフロントステップに移行する直前、必殺技を出して動作を中断させることができる。

かわし移動（後方）自体の性能は、まずバックステップが打撃＆投げに対して無敵。ただし、着地時に完全無防備のスキがあり、これは必殺技でもキャンセルできない。フロントステップは、動作自体はかなり速いが完全無防備。しかし、浮いているので足払いをかわすことは可能だ。


バックステップはほんの一瞬。超必殺技を出す時は、「↓↙←＋AB同時押し→➡＋ボタン」などと工夫しよう。

カウンターモード
ABCボタン同時押し（3ゲージ消費）

大きなプレッシャーをかけろ！

カウンターモードを発動すると、「超必殺技出し放題」「攻撃力アップ」「キャンセルの組み合わせ増加」などのアドバンテージを得る。

超必殺技は、体力点滅時でもMAX版になることはないものの、制限時間内であればいくらでも出せる。ただし、モード中は通常時とは性能が変わってしまっているので、ダメージが低かったり、通常時で連続技に使えたものがつながらなくなってしまったりと、使用には注意が必要。

攻撃力は、単純に超必殺技以外の技の威力が上がる。

キャンセルに関しては、大ざっぱに表現すると「かわし移動中の専用攻撃→特殊技→必殺技→超必殺技」というつなぎが実現できる。専用攻撃と必殺技のキャンセルは、カウンターモードでのみ可能だ。


攻撃を抜けつつ「かわし移動専用攻撃」を当て、


特殊技or必殺技でキャンセルしつつ様子をうかがい、

ヒットしていたら超必殺技につなげる、なんてことも可能。

アーマーモード
BCDボタン同時押し（3ゲージ消費）

使う時は慎重に

アーマーモードの特徴は、「ケズりダメージの無効化」「攻撃を受けてものけぞりポーズにならない（スーパーアーマー）」「かわし移動中の専用攻撃にケズり効果が付き、ヒットするとダウンを奪える」といったところ。

通常、必殺技や超必殺技をガードした時は、体力を少しずつケズられてしまう。が、アーマーモード中はそれを完全に0にすることができる。

スーパーアーマーは、地上で技をくらった場合「瞬時に通常の立ち状態に戻る」という性質になっている。打撃防御技のように「相手の攻撃を受けつつ技を出す」ようにはなっていない。ちなみに、足払い系の攻撃や、自分が空中にいる状態で攻撃をくらった場合は、通常と同じようにダウン（ふっとび）状態になる。


ジャンプ攻撃orスカし投げの二択を回避するため、とにかく技を出す。


もし潰されても、すかさず投げなどで対処することが可能。


攻撃をくらった場合、有効時間が一定量減ってしまう。

ゲージについて

「KOF'99」におけるゲージの役割は、「ガードキャンセル」「超必殺技」「モード発動」に分類される。とくにモード発動には一括3ゲージが必要となるが、全体的に非常に溜まりやすくなっているため、使用するチャンスはそれほど少なくない。

ゲージは、「必殺技を出す」「技を当てる」「技をくらうorガードする」「特定のストライカーを呼ぶ」といった行動で溜めることができる。技を当てた、もしくは当てられた場合の増加量は、ヒット・ガードに関わらず一定。また、挑発されて減ることはない。

ちなみに、体力点滅時は超必殺技が自動的にMAX版になるが、これをノーマル版にすることはできないようだ。


多段必殺技は、ガードさせればその都度増えていく。


通常は連続技に使えるが、MAX版だとダメなキャラもいる。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：雷波少年のサムシングエルス企画で、合宿所に「若人アキラ」とかいた紙がはってあったと思うのですが、なぜ？／東京都　姫野正人君
A：さあ…それはたぶん芸能人の若人アキラじゃろう、ワカト違いだな。ちなみにライター・若人のP.N.はそっからきたらしいよ。（毛玉）

TERS `99 GOIN'ON!!

ストライカー連載第一弾

ストライカーを使え！

まずは各キャラクターのストライカーがどんな性能なのかを把握しよう。

調べ：チームKOF'99　原稿執筆：CHU

限りある資源は有効に!?

使用回数に限りがあるものの様々な可能性を秘めているシステム、それがストライカーだ。ゲームの発売直後ということで、どのキャラがどのぐらい有効なのか、またはそれ以前にどんな効果があるのかを知りたい人も多いだろう。

まずはこのページで、ストライカーがどんなものなのかを知ってもらいたい。

なお、このページでは、
・自キャラ＝メインで闘っているプレイヤーキャラ
・Sキャラ＝呼び出して出てきたストライカーキャラ
と表記しているぞ。



キャラによっては部分的な無敵しかない場合もある。過信は駄目。

基本にして重要な知識

自キャラの無敵時間は自キャラごとに設定されているので、Sキャラを変えても無敵時間に影響することはないぞ。

●自キャラにより硬直が違う

ボタンを押してから自キャラが動けるまでの時間は、自キャラによって設定されている。Sキャラはそれぞれ出現タイミングが違うが自キャラの硬直には影響されないのだ。

●状況によって効果が変化するSキャラがいる

下の表を見てもらえばわかると思うが、Sキャラによっては状況によって複数の効果を持っているぞ。自分が思った通りの効果を得るためにはそれに合った状況になるように発動していこう。



うまく利用すれば超絶な連続技も狙える!?

●Sキャラの効果は基本的には攻撃系、追撃可能系、応援・挑発系の3種類

攻撃系は単純に相手にダメージを与えたり、ダウンを奪う目的のもの。追撃可能系はストライカー単体でのダメージは無しor微量だが、自キャラで任意に追撃が可能なもの。応援・挑発系は相手を攻撃するのが目的ではなく、体力回復やパワーゲージの増加、相手のパワーゲージを減らすなどの効果が得られるものだ。これら3つは完全に分別されているわけではなく、いくつかの効果を兼ね備えているSキャラも存在するぞ。

ストライカーネタ募集中

ストライカー連載では、読者からのテクニックやお笑いネタなど、ストライカーに関するネタを随時募集していくぞ。応募先は23ページを参照してくれ。で、とりあえず今回は編集部からストライカーの小ネタを紹介しよう。

●ガード不能

チンなどの攻撃までに時間のかかるSキャラを呼び、相手に当たる前に自キャラの弱攻撃などを空振りしてみよう。相手のガードが解けてSキャラの攻撃がガードできなくなるぞ。実用度は高い。

●ガード方向変更不可

レオナなどの間隔が短い多段ガードになる技は、ガードさせると連続ガード中に立ちとしゃがみ間の移行ができなくなる。自キャラが硬直の短いキャラだったら、相手のガード状態を見てそれぞれ中・下段を重ねれば無理矢理ヒットさせることができるぞ。

キャラ名	状況による変化	動作（注:ストライカーの攻撃は投げを含め基本的にすべてガード可能）	ダメージ	追撃	備考
K'	出現時に相手が地上にいる	ジャンプ弱Pで出現後、スライディングで攻撃	あり	○	
	出現時に相手が空中にいる	ジャンプ弱Pで出現後、クロウバイツで攻撃	あり	○	
ベニマル	なし	相手の目の前に出現し、エレクトリッガーで投げる	なし	○	
マキシマ	なし	相手の目の前に出現し、掴んで締め付ける	なし	○	
真吾	出現後の攻撃がヒットorガードされたとき	体当たり後、相手の足下を掴んで動けなくする	あり	○	
	出現後の攻撃が当たらなかったとき	体当たり後去っていく	なし	×	
テリー	出現時の攻撃がヒットしたとき	ハイアングルゲイザーもどきの技で攻撃	あり	×	
	出現時の攻撃がガードor当たらなかったとき	パワーゲイザーで攻撃	あり	○	
アンディ	なし	斬影拳で攻撃	あり	○	
ジョー	出現後の攻撃がヒットしたとき	爆裂拳〜アッパー技で攻撃	あり	○	最後のアッパーまで当てると追撃不可
	出現後の攻撃がガードor当たらなかったとき	爆裂拳で攻撃後去っていく	なし	×	
舞	出現時の攻撃がヒットorガードされたとき	突進後、花嵐で攻撃	あり	○	最終段で強制ダウン
	出現時の攻撃が当たらなかったとき	突進後、応援してくれる	なし	×	パワーゲージを増やす
リョウ	なし	空中虎煌拳で攻撃	あり	○	
ロバート	出現後の攻撃がヒットしたとき	龍虎乱舞もどきの技で攻撃	あり	○	
	出現後の攻撃がガードor当たらなかったとき	体当たり後去っていく	なし	×	
ユリ	出現時の攻撃がヒットorガードされたとき	突進後、飛燕烈孔で攻撃	あり	○	
	出現時の攻撃が当たらなかったとき	突進後、応援してくれる	なし	×	パワーゲージを増やす
タクマ	なし	覇王至高拳で攻撃	あり	×	
レオナ	攻撃がヒットしたとき	爆弾をくっつけて爆発させる	あり	○	
	攻撃がガードされたとき	連続で4〜6回ガードさせて去っていく	なし	×	ガード方向の切り替え不可
ラルフ	なし	急降下爆弾パンチで出現後、Gファントムで攻撃	あり	○	
クラーク	なし	画面中央付近に跳び蹴りで出現後掴んで後方へ投げる	あり	○	
ウィップ	出現時の攻撃がヒットしたとき	ブーメランショットで攻撃	あり	○	
	出現時の攻撃がガードor当たらなかったとき	ウイップショットで攻撃	あり	○	
アテナ	アテナの近くに自キャラがいたとき	シャイニングクリスタルビットもどきの技で攻撃	なし	×	体力が少し回復する
	アテナの近くに自キャラがいなかったとき	シャイニングクリスタルビットもどきの技で攻撃	なし	×	特に何も起こらない
ケンスウ	自キャラが近くにいたとき	跳び蹴りで出現後、肉まんを食べる	なし	×	体力が少し回復する
	自キャラが近くにいなかったとき	跳び蹴りで出現後、肉まんを食べる	なし	×	特に何も起こらない
チン	チンの近くに相手がいたとき	柳燐蓬莱で攻撃	あり	○	5ヒット中4ヒットまで追撃可能
	チンの近くに相手がいないとき	一定時間経ってから柳燐蓬莱で攻撃	あり	○	5ヒット中4ヒットまで追撃可能
バオ	なし	突進後、サイコボールMAXで攻撃	あり	×	
キング	出現後の攻撃がヒットしたとき	スライディングで攻撃後、サイレントフラッシュもどきの技で攻撃	あり	○	
	出現後の攻撃がガードor当たらなかったとき	スライディングで攻撃後去っていく	なし	×	
マリー	出現時の攻撃がヒットor当たらなかったとき	ストレートスライサーからMスパイダーで攻撃して後方へ投げる（非連続）	あり	○	Mスパイダーヒット時のみ追撃可能
	出現時の攻撃がガードされたとき	同上だがストレートスライサーが多段ガードになる	なし	×	Mスパイダーヒット時のみ追撃可能
香澄	出現時の攻撃がヒットしたとき	相手を投げる	あり	○	
	出現時の攻撃がヒットしなかったとき	攻撃判定を持った挑発をしてヒットすると投げる	あり	○	挑発がヒットしなかった場合、相手のパワーゲージを減らす
シャンフェイ	なし	相手を挑発する	なし	×	相手のパワーゲージを減らす
キム	出現後の攻撃がヒットしたとき	飛翔脚もどきの技で攻撃後相手を打ち上げる	あり	○	
	出現後の攻撃がガードor当たらなかったとき	飛翔脚もどきの技で攻撃後去っていく	なし	×	
チャン	なし	画面端上方から落っこちてきて体当たりする。	あり	×	ヒットすると強制ダウン。バウンドにも攻撃判定あり。
チョイ	チョイの近くに相手がいたとき	竜巻疾風斬で攻撃	あり	○	
	チョイの近くに相手がいなかったとき	相手を挑発する	なし	×	相手のパワーゲージを減らす
ジョン	出現時の攻撃がヒットorガードされたとき	突進後、空砂塵で攻撃	あり	○	
	出現時の攻撃が当たらなかったとき	突進後、飛虎撃（中段）で攻撃	あり	×	ヒットすれば強制ダウン
京1	出現時の攻撃がヒットしたとき	相手を挑発する	あり	×	相手のパワーゲージを減らす
	出現時の攻撃がガードor当たらなかったとき	七拾五式・改で攻撃	あり	○	
京2	出現時の攻撃がヒットしたとき	相手を挑発する	あり	×	相手のパワーゲージを減らす
	出現時の攻撃がガードor当たらなかったとき	七拾五式・改で攻撃	あり	○	

Q：同人誌コーナーがあっさり復活したのは、Xマーケットがあっさり休刊したのと関係があるのでしょうか?／千葉県　P.N.あ君　A：関係はありません。Xマーケットの休刊前から復活させようという考えはありました。結果的に企画立案時と今とでは状況が変わりましたけど。←

THE KING OF FIGHT



爽快さお手軽さは満点！

新主人公のK'は、スピード、連続技の破壊力に秀でており、各通常技も必殺技でキャンセルのかかるものが多く、連続技の難度も低いものばかり。おまけに飛び道具から信頼できる対空技までそろっているので、初心者から対戦で勝ち抜きたいという猛者にまで、広く薦められる優良万能キャラクターだ。

超必殺技も、攻撃力発生が早く高威力の連続技用、相手の飛び道具を貫通していく対遠距離用とすみ分けがはっきりしており、パワーゲージの使い方で迷うことがない。

じつに爽快な新キャラだ。

K'	投げ技	スポットパイル	➡or⬅+C
		ニーストライク	➡or⬅+D
	特殊技	ワンインチ	➡+A
		ニーアサルト	➡+B
	必殺技	アイントリガー	⬇⬊➡+AorC
		／セカンドシュート	／➡+B
		／セカンドシェル	／➡+D
		クロウバイツ	➡⬇⬊+AorC (Cのみ追加入力／➡+D)
		ミニッツスパイク	⬇⬋⬅+BorD (空中入力可能)
		ブラックアウト	⬇⬊➡+BorD
	超必殺技	チェーンドライブ	⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC
		ヒートドライブ	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC
	ストライカー動作	ナロウスパイク	両画端から出現、相手の状態によって変化

☆マークがついている技は、スーパーキャンセルがかかるものです。（編集部調べ）

特殊技・必殺技解説

●**ワンインチ**

➡＋弱Pで出る寸勁のような技。出が遅く、ガードされたときのスキが大きいのでこれ単体で使うのではなく、近距離立ち強Pなどからの連続技として使っていく。


ワンインチ。近立ち強Pなどから出し、キャンセルで必殺技まで出そう。

●**ニーアサルト**

前方へ低く跳び上がる素早い跳び膝蹴り。しゃがみガード不能技だが、ガードされると反撃を受けるので扱いが難しい。

●**アイントリガー**

目の前に炎の渦を巻き起こす、龍炎舞似の必殺技。これで牽制することもできるが、追加入力で飛び道具と対空蹴り上げを出すことができる。

／セカンドシュート

手で巻き起こした炎を、足で前方へ飛ばす飛び道具。アイントリガーを弱で出していれば弾速は遅く、強で出していれば弾速は速い。

／セカンドシェル

目の前の炎を足で斜め上方へ巻き上げる。斜め上方からほぼ真上に対するカバー範囲は広く、アイントリガーを強で出していれば、目の前でしゃがんでいる相手にも当てることができる。また弱・強ともにヒット後には追い打ちが可能で、ガードされてもこちらが有利。


対空蹴り上げ、セカンドシェル。アイントリガーを見て跳び込んでくる相手に。


飛び道具、セカンドシュート。セカンドシェルの存在のおかげで十分牽制に使える。

●**クロウバイツ**

カスタムグローブから炎を出しつつ空を掻き斬るような、対空必殺技。弱は出が早く判定も強めで、信用に足る強さ。先端を当てるようにすれば、対地でも使える。強は追加入力で蹴りつけを出すことができ、こちらは画面中央付近での連続技用になる。


強力な対空技、クロウバイツ。強は連続技に使おう。

●**ミニッツスパイク**

前方へ高速で突進しながら回し蹴りを放つ。判定は強く、地上、空中のどちらからでも出すことができる。ただしガードされたときのスキが大きく反撃をうけやすい。


ラウンド開始直後に出して出鼻を挫いたり、バックジャンプから出して意表を突こう。

●**ブラックアウト**

途中で一瞬姿をくらます高速移動技。弱は移動距離がやや短く、強はかなりの長距離を移動する。姿が消えた瞬間は無敵だが、弱はそれがほんの一瞬しかなく、強はわずかに長い。また、相手キャラの体を素通りして反対側へ抜けることができる。


弱でもそれなりに長い距離を移動するので使いどころの難しいブラックアウト。

●**チェーンドライブ**

超必殺技。サングラスを前方、画面端まで投げつける。これが相手キャラクターに触れると一瞬でその場所まで移動して、連続打撃に移る。ガードされていた場合は初めの一打で終了し、サングラス自体が空振りした場合は、しばらく投げの余韻にひたることになり、この間が絶大なスキ


見にくいが、サングラスを投げているところ。ヒット後に瞬間移動して乱舞に入る。

になる。サングラスは相手の飛び道具を貫通していくので、遠距離での牽制合戦で使える。

●**ヒートドライブ**

超必殺技。前方へ疾走し、触れた相手に炎の一撃を与える。発生が早く対空判定も強めで、カス当たりがないのが強い。連続技にも組み込める。


出が早いので簡単に連続技に組み込める。また1ヒット技なのでカス当たりがない。

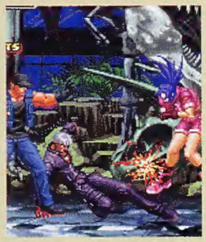
キャンセル表

※この表は、編集部独自に調べたものです。

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	×	○	×	×
B	○	×	○	×	×
C	○ ○	×	○	○	○
D	○	×	○	○	○
C+D	○			○	
備考					

表の見方　○…必殺技とレバー入れ技でキャンセル可
△…必殺技でのみキャンセル可　×…キャンセル不可

STRIKER



K'のストライカーは、画面端にジャンプ弱Pで出現して着地し、その後相手キャラが地上にいればスライディングに、相手キャラが空中にいればクロウバイツになる。スライディングは立ちガード可能。クロウバイツは攻撃範囲が狭いが追い打ちが簡単だ。

TERS `99 GOIN'ON!!



奴はいつでも全快だ！

恵まれた体格に強化改造を受け、まさに鬼に金棒といった感じのマキシマ。腕に仕込まれたメカによって、打撃力を強化しているほどのパワーキャラクターだ。

大型サイズのキャラクターなので動きは遅めだが、それを補うパワーや強力な打撃必殺技、コマンド投げなどを持っている。相手を押しつぶすような打撃のラッシュで攻め、隙を見せたら投げを狙うといった、豪快な闘い方が展開できそうだ。

マキシマの特徴の一つとして、多くの攻撃にガードポイントが存在することが挙げられる。必殺技や特殊技だけでなく、通常技にも多い。これを見ると「相手の攻撃など気にせずブッ叩く！」といったスタイルが、なんとなく伝わってくるだろう。

重量級だが、KOFにはいなかったタイプのキャラクターだ。カッコよく、気持ちいい技が多くそろっているので、ぜひ遊んでみてほしい。


さまざまな攻撃にガードポイントが存在する。屈みCにもあるぞ。

マキシマ	投げ技	ダイナマイトドロップ	➡or⬅+C
		チョーキングバイス	➡or⬅+D
	特殊技	モンゴリアン☆	➡+A
		M9型 マキシマ ☆ ミサイル（試作）	↘+C
	必殺技	M4型 ☆ ベイパーキャノン	⬇↙⬅+AorC
		SYSTEM1 :マキシマ・スクランブル	⬇↘➡+A
		／ダブルボンバー	/SYSTEM1 :マキシマ・スクランブル中 ⬇↘➡+A
		／ブルドッグプレス	/ダブルボンバー中 ⬇↘➡+A
		SYSTEM2 :マキシマ・スクランブル	⬇↘➡+C
		／スカルクラッシュ	/SYSTEM2 :マキシマ・スクランブル中 ⬇↘➡+C
		／セントーンプレス	/スカルクラッシュ中 ➡+BorD
		M11型 デンジャラス・アーチ	投げ間合い ⬅↙⬇↘➡+BorD
	超必殺技	バンカーバスター	⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC
		マキシマ・リベンジャー	投げ間合い ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+BorD
	ストライカー動作	マキシマギャローズ	相手をホーミングして攻撃：掴み上げ攻撃

☆マークがついている技は、スーパーキャンセルがかかるものです。（編集部調べ）

キャンセル表

※この表は、編集部独自に調べたものです。

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	×	○	×	×
B	○	×	○	×	×
C	○ ○	×	○	×	×
D	○	×	×	×	×
C+D	○			×	
備考	➡+A…○ ↘+C…○				

表の見方 ○…必殺技とレバー入れ技でキャンセル可 △…必殺技でのみキャンセル可 ×…キャンセル不可

必殺技解説

●M4型ベイパーキャノン

渾身のストレートパンチに内部入力の爆発力を加え、その衝撃波で離れた敵をも打ち抜く、強烈な打撃攻撃。

発生は遅いがリーチがあり、殺人的な破壊力がある。先端を当てるように使っていけば、反撃を受けにくいぞ。ガードポイントがあるので、相打ち覚悟で出すことも重要だ。

●SYSTEM1：マキシマ・スクランブル～ダブルボンバー～ブルドックプレス

相手の喉元を狙って手刀を突き出す、マキシマ・スクランブル。そこから肘→裏拳と繋げるダブルボンバー。相手の顔面をつかみ、地面に叩き付けるブルドックプレス。スクランブルから連続入力によってブルドックプレスまで繋げるのが、SYSTEM1だ。

始動技であるスクランブルのリーチが短いので、接近戦で使っていくのが基本になりそうだ。流れるような連携は、やみつきになるぞ。

●SYSTEM2：マキシマ・スクランブル～スカルクラッシュ～セントーンプレス

スクランブルから相手をつかみ、高く持ち上げてからマキシマの膝に後頭部から叩き付ける、スカルクラッシュ。倒れた相手に全体重を乗せたヒップアタックを仕掛ける、セントーンプレス。この連続入力攻撃がSYSTEM2だ。

最後のセントーンプレスは出すタイミングが早すぎるとヒットしないので、タイミングには注意しよう。セントーンは中段攻撃になっているので、空振りで出しても効果があるぞ。

●M11型デンジャラス・アーチ

掴み上げて締め上げた後、後方へ頭から叩き付ける投げ技。投げたあと相手と位置を入れ替えるため、追い込まれた状況で決まると効果的だ。

●バンカーバスター

爆発と共に上空へ跳び上がり、相手の頭上から急襲する打撃技。発生が遅く使いづらいが、出始めにガードポイントが存在する。

パワーMAX版では、最初の爆発で全地上に下段判定の攻撃を発生させてから跳び上がる。ウッカリしてると当たってしまうだろう。また上昇部分が中段判定になっている。超至近距離で出せば、下段と中段がシビアなタイミングで発生するので、ほぼガード不可能に近いぞ（厳密にはガード可能なのだが、簡単にできるものではない）。

●マキシマ・リベンジャー

スカルクラッシュを決めた後に相手を高く放り投げ、落ちてくるところに下から頭突きを与える、豪快な投げ技。超必殺コマンド投げなので、決める機会は多いだろう。

某超人漫画に似たような技があったことは秘密だ。


かなりリーチのある打撃、M4型ベイパーキャノン。ガードポイントもあるぞ。


連続入力のSYSTEM系はカッコイイぞ。ぜひ連続技として狙いたい。


パワーMAX版は地上全体に下段、昇りに中段ととんでもない判定を持っている。


頭突きで何度も突き上げる、どこかで見たようなマキシマ・リベンジャーだ。

STRIKER



相手の位置をサーチして跳んでいき、マキシマ・スクランブルで相手をつかみ上げる、打撃系ストライカー。

ヒットすると相手を持ち上げ、一定時間自由を奪うことができ、そこに追撃が可能。ただし、つかんでいる相手は空中判定になっているので、そこを考慮した攻撃を当てにいこう。ジャンプ攻撃や対空系の必殺技がベストだろう。マキシマのストライカーだけではダメージは一切入らないので、追撃はしっかりと覚えよう。

相手の位置をサーチするのだが、激しく移動を行うこのゲームではヒットさせることは難しい。使うならば乱戦状態の接近戦で、ストライカー発動時の無敵を利用して当てていくのが狙いやすいだろう。

決まる機会は少ないが、ヒットしたときは追撃できるよう練習しよう。

●最近のゲーメストには開発者インタビューが多いので読むのがけっこう楽しみです。／新潟県　佐藤浩樹君
佐藤君、どうもありがとう。これからもできる限り開発者の生の声をお届けしたいと思ってるので、期待しててくださいね。（さわたり）

THE KING OF FIGHT

その扱い易さに変化はなし



二階堂紅丸

担当：N.O

編集部独断 '98からの変更度 10%



コレダー削除は密かに大打撃。さらにエレクトリッガーまで…。



新超必殺技は、エレクトリッガーの穴を埋められるか!?

紅丸の変更点は、去年から大きく分けて4つある。一つめは反動三段蹴りが、KOF95以来の居合い蹴りからの追加入力技に戻ったこと。素では出せなくなってしまったが、反動三段蹴りは連続技用だったので、この点で問題はないだろう。ただ、居合い蹴りがヒットする間合いなら反動三段蹴りまでヒットするというわけではない。しっかり反動三段蹴りまでつなげたいなら、同じ通常技でも間合いが離れないものを選んで欲張らないようにしよう。

変更点の2つめと3つめは、コマンド投げの紅丸コレダーと対空技の稲妻キックが削除されてしまったこと。もともと紅丸には中段攻撃がなく、相手のガードを崩せるのは投げだけだったため、これは大きな弱体化と言わざるを得ない。稲妻キックのほうは、この技がないと対空に困ると思いがちだが、かわりに強の斜めに出る雷靭拳の対空性能が上がっているため、従来からの対空性能を考えると損得は差し引きゼロといったところ。

最後の変更点は、去年までの超必殺技、エレクトリッガーがストライカー専用技に移ってしまったこと。



反動三段蹴りは、居合い蹴りからの追加入力タイプに戻った。

超必殺技では右記のようにエレクトリッガーがストライカー専用技に移ったほか、去年は謎の低ダメージのせいで世間で使われなかった雷光拳が相応の攻撃力を復活させている。相変わらず技の出は早いので、通常技からキャンセルをかけて連続技に組み込むのもひとつの手といえる。

新超必殺技の幻影ハリケーンは、無敵時間を伴う突進技。ただし移動を始めるまでが遅いので、無敵時間を有効に活用するにしても自然と用途は限られてくる。ヒットするとその名の通り幻影が突進攻撃を始め、最後に紅丸本体が攻撃を加えて締める。ガードされたときは幻影が出現せず、いきなり紅丸が突進して技を終える。

STRIKER



去年までの超必殺技、エレクトリッガーが紅丸のストライカー技。投げではなく打撃属性にされている。どこで出しても必ず相手の目前まで追尾して相手をつかむ。この間は羽交い締めの効果がありプレイヤーが打撃で追い打ち攻撃を仕掛けることができる。

二階堂 紅丸

投げ技	キャッチアンドシュート	→or←+C
	フロントスープレックス	→or←+D
	スピニングニードロップ	ジャンプ中↑以外+CorD
特殊技	ジャックナイフキック	→+B
	フライングドリル	ジャンプ中↓+D
必殺技	居合い蹴り	↓↘→+BorD
	／反動三段蹴り☆	／↓↑+BorD
	真空片手駒☆	↓↙←+AorC
	雷靭拳☆	↓↘→+AorC
	空中雷靭拳	ジャンプ中↓↘→+AorC
超必殺技	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
	幻影ハリケーン	↓↘→↓↘→+BorD
ストライカー動作	エレクトリッガー	相手をホーミングして攻撃・羽交い締め

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

今年はついに主人公（?）っス



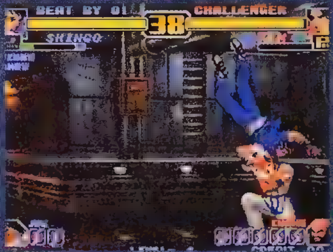
矢吹真吾

担当：ぴぐ

編集部独断 '98からの変更度 24%



殴ったね、おおお親にも殴られたコトないのに。



今年のダイビングヘッドバット（仮）はガードされてしまうんだ。

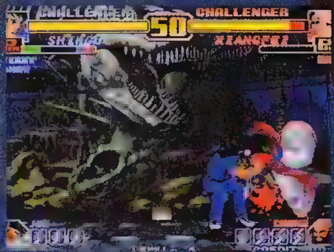
おいっちにぃ、さんしっ、オッス、オレ真吾。オレもついに主人公の仲間入りだ、真吾カンゲキ。でも肝心の草薙さんがチームから外れて、真吾ちょっぴりブルーな感じ。まぁ、それはさておき、この一年いっぱい練習して、またまた新しい必殺技を覚えたんだぜ。草薙さんも愛用してたあの弐百拾弐式・琴月・未完成だ。いまさら説明の必要もないと思うけど、琴月っていうのは、走りながらヒジ打ちを食らわして、その後、ぴょんと跳ねて頭を殴りつける技だな。本家は足払いとか抜けて攻撃してたみたいだけど、さすがにそこまではマネできなかった。でも、どうやら、**しゃがんでるとガードできな**いみたいなんで、その点では結構うまくできたかなと思ってるんだけど、あ～、早く草薙さんに見てもらえないかな。

オレの琴月は[illegible]

独り言だけでスペース埋めるのも結構キツ…あ、いやこっちの話。

そういえば、今年は百壱式・朧車・未完成の性能も変わってるんだ。まず出し方が変わって、ちょっと難しくなった。弱で出すと今まで通り1ヒット技なんだけど、強だと2ヒットか3ヒットになるんだよね。え？どうやれば3ヒットになるのかって？そ～んなのオレが分かるわけないじゃん。そうそう去年まではときどき頭から落ちてガード不能技になってたけど、今年はしっかりガードされるようになっちゃった。

そのほかは大体去年とおんなじかな。真吾キックは軌道が低くて飛距離が長いから当たりやすいし、真吾謹製オレ式・錵研ぎなんかも、決まればいろんな技で追い打ちできるしね。こう考えてみると、オレってオリジナルの技だけでも結構イケてるんじゃん。とか調子に乗ってみたりして。



STRIKER



オレがストライカーになって登場するときは、視界外から走りこんできてタックル!!そして、そのまま対戦相手の足をキャッチ!!しばらく相手の動きを完全に封じ込めちゃんうだ。オレは掴んでる間は無敵なんで、オレのことはお構いなしにド派手な連続技を決めたい放題やっちゃってくれてOKだぜ。どう？すごい強そうでしょ？

矢吹真吾

投げ技	釟鉄	→or←+C
	一刹背負い投げ・不完全	→or←+D
特殊技	外式・轟斧 カッコだけ	→+B
必殺技	百拾四式・荒咬み・未完成☆	↓↘→+A
	百拾五式・毒咬み・未完成☆	↓↘→+C
	百式・鬼焼き・未完成	→↓↘+AorC
	弐百拾弐式・琴月・未完成	→↘↓↙←+BorD
	真吾キック	←↙↓↘→+BorD
	百壱式・朧車・未完成	←↓↙+BorD
	真吾謹製 オレ式・錵研ぎ☆	→↓↘+BorD
超必殺技	外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→+AorC
	バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+AorC
ストライカー動作	やっちゃって下さい！	画面端より突進して攻撃：羽交い締め

技名は編集部独自に命名したものです。☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

→ん、新同人コーナーページ「こみっくエリア」を活用して下さいね。旧コーナーの復活や「こんなコーナー作ってくれい」というような要望があったらアンケートハガキの空欄にでも書いてください。同人復活もきっかけはアンケートハガキだったんですよ。（ゆさ）

…TERS '99 GOIN'ON!!



リーチを生かしつつも…

使う必殺技はムチか拳銃という格闘家？「ウィップ」。どこかずれた技が多いが、実力はかなりのものだ。

注目すべき技が多いウィップだが、そのなかで主力となる技は垂直と斜めジャンプのC攻撃だ。垂直ジャンプCは非常に長いリーチを持ち、相手を寄せ付けない。斜めジャンプCは小ジャンプでラッシュをかけるのに向いている。

他にも空中での技はジャンプDと空中ふっとばしなど強力な技が揃っているぞ。

相手の動きが止まったら、小ジャンプラッシュにストリングス・ショットの2択を混ぜていこう。しゃがみBも併用していきたいところだ。

相手が無理矢理攻めてきたときはソニックスローターで返り討ちを狙える。それまでにゲージを溜めておくとよい。

あとは立ちBとA＋Bからの専用攻撃も強力だ。立ちBは連打が効き、連続技を作るときに役に立つ。専用攻撃はガードさせて有利、ヒットさせれば連続技も狙えるぞ。


ジャンプCは低い位置で出すとガード不能になる。

ウィップ			
投げ技	アルファ	→or←+C	
	ツェット	→or←+D	
特殊技	ウイップショット	→+A（連続5回入力可能）	
必殺技	ブーメラン・ショット “コード：SC”☆	←↙↓↘→+AorC	
	アサシン・ストライク “コード：BB”☆	→↓↘+A~Dボタンで出現位置が変化	
	フック・ショット “コード：風”	ジャンプ中↓↙←+AorC	
	ストリングス・ショット・タイプA “コード：優越”☆	→↘↓↙←+A（押し続けでタメる）	
	ストリングス・ショット・タイプB “コード：力”☆	→↘↓↙←+B（押し続けでタメる）	
	ストリングス・ショット・タイプC “コード：勝利”☆	→↘↓↙←+C（押し続けでタメる）	
	ストリングス・ショット・タイプD “コード：アメ”	Dボタンでタメ動作を終了させる	
	デザートイーグル	←↓↙+AorC（8回目はマガジン取り換え）	
超必殺技	ソニック・スローター “コード：KW”	↓↙←↙↓↘→+AorC	
ストライカー動作	ヴァルキリーショット	画面端から出現、ムチを振り回す。	

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

鞭、鞭、鞭の必殺技

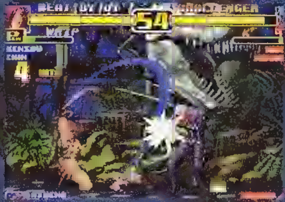
ウイップの必殺技を見ておこう。

●ブーメラン・ショット“コード：SC”

ムチで相手を跳ね上げた後、引き戻して攻撃する技。連続技の締めとして、また先読みで使う対空としても使える。

●アサシン・ストライク“コード：BB”

真上に上昇していったん画面外まで行った後、落下して攻撃をかける技。入力時のボタンによって出現位置が変化する。逆ガードになるように落下するのが基本的な使い方だ。一応、上昇時にも攻撃判定がある。


連続技としてつかうならブーメラン・ショット。


Dの投げでダウンした相手には追い打ちすることができる。

●フック・ショット“コード：風”

ムチを画面上方に固定し、振り子のように相手に突撃する技。移動スピードはかなり速い。

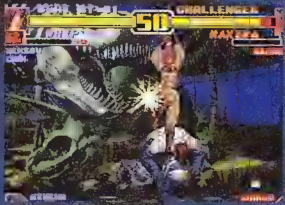
●ストリングス・ショット

・タイプA“コード：優越”

コマンドを入力すると構えの姿勢をとり、ボタンを離すとムチで2段攻撃をかける。タイプABCは2段目のガード属性が異なり、タイプAはしゃがみガード不可。ガードされてもまず反撃は受けない。

・タイプB“コード：力”

2段目が両ガード可の攻撃。相手を引き寄せることができ、ここから連続技も狙える。


スタート直後はCボタンで逆ガードになるアサシン・ストライク。

・タイプC“コード：勝利”

2段目が立ちガード不可。相手を引きずって足下まで引き寄せた後、高笑いしながら踏みつける技。ガードされた場合、反撃を受ける恐れがある。

・タイプD“コード：アメ”

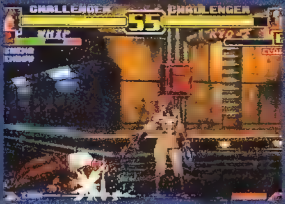
どのタイプのストリングスショットも構えの姿勢からDボタンを押すことで止めることができる。

●デザートイーグル

相手の足元を狙って銃を撃つ技。この技にダメージはない。ボタン連打で連射可能。マガジン内には弾が7発入っており（2Pは最初1発）、弾切れ後コマンドを入れるとマガジンを取り替える。

●ソニック・スローター“コード：KW”

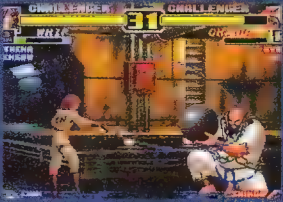
ムチを振り回して複数回攻撃をかける技。発生時に無敵があり、非常に強力。単純に発生スピードを比べるとAの方が早いが、どちらも連続技として使うことができる。


投げ後にしゃがみAでムチを振ったり拳銃を撃ったりしてみては？

●ウイップショット

長いリーチを持つ特殊技。本当に特殊な技で、追加入力で単発の攻撃を最大5回まで出すことができる。


ソニック・スローターは近間で使うのが基本。


しゃがみガード不可や立ちガード不可の攻撃を出せる。


ストリングス・ショット。構えの姿勢から。

キャンセル表

※この表は、編集部独自に調べたものです

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	×	×	×	×
B	○	○	○	○	○
C	○	××	○○	×	×
D	○	○	×	○	○○
C+D	○			×	
備考					

表の見方 ○…必殺技とレバー入れ技でキャンセル可 △…必殺技でのみキャンセル可 ×…キャンセル不可

STRIKER



まず画面端からウイップが走って来る。ここの攻撃判定がヒットするとブーメラン・ショットで相手にダメージを与える。ヒットしなかった場合はウイップショットのモーションでムチを振り回す。出現モーションはかなり長い無敵に守られており、出現モーションからブーメランショットまでつながる。追い込まれたときに有効だ。

G ●最近のゲーメストには開発者インタビューが多いので読むのがけっこう楽しみです。／新潟県　佐藤浩樹君
佐藤君、どうもありがとう。これからもできる限り開発者の生の声をお届けしたいと思ってるので、期待しててくださいね。（さわたり）

THE KING OF FIGHT

新・正拳ズ筆頭？！



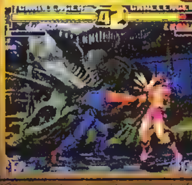
毎年マイナーチェンジしてきたクラークだが、今年の変更度は過去最高に。

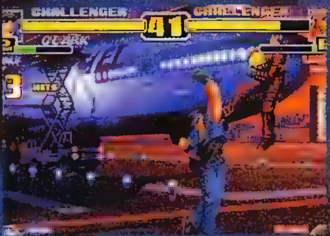
●遠距離立ち強P
遠距離立ち強Pが、ラルフと同じ裏拳から正拳に大変更。いかにも強そうなモーションで、発生もなかなか早い。また見た目よりも長く、かなり使える技になりそうだ。

●ガトリングアタック
ガトリングアタックが復活した。またスピードがかなり速く、しゃがまれていても空振りしにくくなった。

●マウントタックル
前作の移動投げからの変更で、移動打撃技。今回はガードされる。ヒット時には追加入力で3種類の投げ演出へ移行できる。

編集部独断 '98からの変更度 **45%**


とにかく正拳が気持ちいい。G・アタックもなかなか。


連続技に組み込む…ガトリングアタック

STRIKER


ジャンプふっとばし攻撃を出しながら画面中央付近に着地、目の前に相手がいた場合、つかんだあと後ろを振り向いて、上空へ放り投げる。ガードされるが追い打ち可能。

クラーク		
投げ技	投げっぱなしジャーマン	→or←+C
	フィッシャーマンバスター	→or←+D
	デスレイクドライブ	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+CorD
特殊技	ストンピング	↑+B
必殺技	ガトリングアタック☆	←タメ→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合い←↙↓↘→+BorD
	マウントタックル	←↙↓↘→+AorC
	／クラークリフト	／マウント中↓↓+A
	／ローリングクレイドル	／マウント中↓↓+BorD
	／スーパーリフト（D・D・T）	／マウント中↓↓+C
	ナパームストレッチ	→↓↘+AorC
	フランケンシュタイナー	投げ間合い→↓↘+BorD
	フラッシングエルボー	必殺投げ中↓↘→+AorC
超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合い→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
ストライカー動作	フラッシングランチャー	一定距離内にいる相手をキャッチして投げ飛ばす

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部へ）

タックルぶちかませ！



編集部独断 '98からの変更度 **28%**


新技はあるが基本的な動きに大きな違いはなさそう。

マイペース男のラルフも、さすがに今年は変更点がいくつか存在する。ラルフキックのコマンド変更と、新技、ラルフタックルの追加だ。

●ラルフキック
BまたはDボタンを約2秒以上押し続けてから離す、というコマンドになり、タメさえ完了していれば前進中でも出せる。押している時間が長いほどヒット時の威力が増すが、ボタンを押している間は必殺技を含むあらゆる特殊な動作（中ジャンプやダッシュなど）がとれなくなる。

●ラルフタックル
やや低めの姿勢で高速突進し、ショルダータックルを決める移動打撃技。とにかく突進スピードが速く、突進中は飛び道具を打ち消す効果がある。ただしガードされたときのスキが甚大で、リターンとつり合うかどうかはまだ謎。

STRIKER


急降下爆弾パンチで下ってきて、着地後ギャラクティカファントムで突撃する。ただしこのギャラクティカファントムは普通にガード可能。攻撃発生が早いのが特長だ。


高速突進技、ラルフタックル。スキはデカイがあたりが強く、しかも速い。

ラルフ		
投げ技	ダイナマイトヘッドバット	→or←+C
	ノーザンライトボム	→or←+D
必殺技	ガトリングアタック☆	←タメ→+AorC
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー☆	投げ間合い←↙↓↘→+BorD
	ラルフキック☆	BorD（一定時間ボタン押し続け）
	急降下爆弾パンチ（地上）☆	↓タメ↑+AorC
	急降下爆弾パンチ（空中）☆	ジャンプ中↓↘→+AorC
	バルカンパンチ	AorC（ボタン連打）
	ラルフタックル☆	→↘↓↙←+BorD
超必殺技	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+AorC
	バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→+BorD
ストライカー動作	ギャラクティカファントム	急降下爆弾パンチで着地後、"G・ファントム"

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部へ）

彼女はやっぱり軍人だ！



編集部独断 '98からの変更度 **64%**


Xキャリバーやハートアタックで新鮮な気分に

今年のレオナは各必殺技の仕様変更や新技の追加で、よりアクティブになった感じ。

●Xキャリバー
ジャンプ中に出す飛び道具になった。飛距離はかなり短いが、通常技→ストライクアーチからキャンセルで出す技として使える。

●イヤリング爆弾・1
投げるまでが若干早くなったような気がするが、それよりもヒット後に追い打ち可能になったのが嬉しい。

●イヤリングアタック・2：ハートアタック
直接手で爆弾をくっつける新必殺技。一定時間経過後、または同コマンドの追加入力で爆発するが、相手の攻撃に触れてしまうと（ガード含む）爆弾は消える。使える技だ。

●グレイトフルデッド
新超必殺技。相手の元まで飛んでいき、ヒット後生命力（？）を吸い取る演出になる。


連続技に非常によく使える新技、ハートアタック。

STRIKER


画面端から長距離を低姿勢で突進し、ヒット後相手キャラに爆弾をセットする。爆発後には追い打ちを入れることが可能だが、遠くでヒットすると追いつくのが大変。

レオナ		
投げ技	レオナクラッシュ	→or←+C
	オーデルバックラー	→or←+D
	ハイデルンインフェルノ	ジャンプ中投げ間合いで↑以外+CorD
特殊技	ストライクアーチ	→（←）+B
必殺技	ムーンスラッシャー	↓タメ↑+AorC
	ボルテックランチャー	←タメ→+AorC
	グランドセイバー	←タメ→+BorD
	／グライディングバスター	Dのみ追加入力／→+D
	Xキャリバー	ジャンプ中↓↙←+AorC
	イヤリング爆弾・1	↓↙←+BorD
	イヤリング爆弾・2：（ハートアタック）	←↓↙+BorD（一定時間内に再入力で爆発）
超必殺技	Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+AorC
	リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+BorD
	グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→+AorC
ストライカー動作	キラータッチ	画面端より突進し、相手に爆弾をセットする

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部へ）

P.S.GAMEST Q&A G
Q．善之字元帥さん、首痛を完治するにはやっぱり首痛と自分にあった温泉に通うことでしょ。兄も格闘技やってて複数の格闘技の有段者だけど、ケガはたいてい温泉治療でした。ときどき奇跡みたいに治っちゃうらしいですよ。／北海道　P.N.ダークネス・ガンディ君　A：うーす。（善）



しゃがんでいればチャンスは訪れる

小さい体で画面狭しと動き回るサイコソルジャー「包」。飛び道具と突進技を豊富に持っており遠距離戦を得意とするが、近距離間合いでも特殊技を使った2択や固めの形がある。

具体的な闘い方としては相手と間合いを離しながら、サイコボールアタックの（エア）フロントや（エア）バウンドを撃つ形が一つ。

もう一つは中ジャンプ↓+Aなどで一気に間合いを詰めて、↘+Bと↘+Dの2択をせまったり、↘+Bでまとわりついたりする形だ。

ジャンプ技では、垂直ジャンプCとDが2段技になっていることも覚えておこう。

地上の通常技で注目したいのはしゃがみCと近立ちCだ。これはどちらも非常に発生が早く、キャンセルもかかるので重宝する。しゃがみCは姿勢が低いので、対空技としても重要な技だ。

投げは投げ抜けされないC投げがおすすめだ。連打は忘れずに。

包 投げ技	幻影頭技		→or←+C
	クリティカルスロウ		→or←+D
特殊技	革裂		→+A
	旋壁蹴		→+B
	閃翔蹴		↘+B
	裏滑蹴		↘+D
	双掌		ジャンプ中↓+A
	挽蛇		ジャンプ中↓+B
必殺技	サイコボールアタック（弾　攻撃）	フロント ☆	↓↙←+A
		ライズ ☆	↓↘→+A
		バウンド ☆	↓↘→+B
		リフレクト	↓↙←+B
		エアフロント	ジャンプ中↓↙←+A
		エアバウンド	ジャンプ中↓↘→+B
	サイコボールクラッシュ（本体攻撃）	フロント	↓↙←+C
		ライズ ☆	↓↘→+C
		バウンド	↓↘→+D
		リフレクト	↓↙←+D
		エアフロント	ジャンプ中↓↙←+C
		エアバウンド	ジャンプ中↓↘→+D
超必殺技	サイコボールアタック	MAX	↓↙←↓↙←+AorC
		DX	→←↙↓↘→+BorD
	サイコボールクラッシュ	SP	↓↙←↓↙←+BorD
ストライカー動作	サイコボールアタック	MAX ～Striker MIX～	画面端より"サイコボールMAX"で攻撃

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）


様々な用途で使えるしゃがみC。それにしても小さい！

必殺技はサイコボールのみ!?

包の必殺技と特殊技を見てみよう。

●サイコボールアタック

・フロント
前方に飛ぶ飛び道具。飛び道具を撃った後の硬直は短め。

・ライズ
真上に飛ぶ飛び道具。フロントよりは硬直が長い。

・バウンド
斜め下方向に向かってサイコボールを撃ち、地面にバウンドさせて斜め上方向を狙う技。硬直はフロントとほぼ同じ。相手のジャンプに当たりやすい軌道なので、気軽に使っていくことができる。

・リフレクト
気の壁を張り、相手の飛び道具を跳ね返す技。リフレクト自体も攻撃を持っておりフルヒットorフルガードさせればパワーゲージを一本以上溜めることができる。硬直は長めだ。

・エアフロント
ジャンプ中に出すことができるフロント。バックジャンプで出すと効果的。

・エアバウンド
ジャンプ中に出すことができるバウンド。垂直ジャンプで出すと効果的。

●サイコボールクラッシュ

・フロント
真横に突進する技。連続技として使うことができる。ガードされると反撃を受ける。

・ライズ
真上に突進する技。

・バウンド
前方の地面にバウンドして斜め上方向に上昇する技。サイコボールアタックのバウンドと違い放物線を描き、その下降中にも攻撃判定がある。

・リフレクト
フロントのように真横に突進する技で、相手の飛び道具を跳ね返すことができる。

・エアフロント
ジャンプ中に出すことができるフロント。包の超能力が足りないためか真横には飛ばず、少しずつ高度が落ちる。

・エアバウンド
ジャンプ中に出すことができるバウンド。これも長い間攻撃判定が出ている。


使いやすい軌道のサイコボールアタックバウンド。

●サイコボールアタックMAX
巨大なサイコボールを飛ばす飛び道具。

●サイコボールDX
サイコボールアタックMAXを溜めてから出す感じの技。発生は遅いが多段ヒットする。飛び道具を撃った後すぐに包が動き出せるのもポイント。相手を固めて2択をかけることも可能だ。

●サイコボールクラッシュSP
体の周りにバリアのようなものを張る技。発生は遅いが長めの無敵時間があり、飛び道具を打ち消すこともできる。

●革裂
単体で使ってもキャンセル可能な特殊技。前方に移動するので空キャンセルで使うのも一応効果的。

●旋壁蹴
しゃがみガード不可技。通常技から最速でキャンセルをかけてもしゃがみガード不可属性は残っており、裏滑蹴と2択で使うことができる。


特殊技が強力な包。これは↘+B。

●閃翔蹴
宙返りして相手の背中を蹴る技。両ガード可だが、めくりを狙うことができる。ガードされてもヒットしても、包のほうがかなりはやく動けるので、ここから連続技や固めなど思いのままに攻めることができる。

●裏滑蹴
立ちガード不可技。連続技として使うこともできる。

●双掌
普通のジャンプ攻撃のように使うことができる。ただし、攻撃判定が出ている時間が長めで、ガードされてもヒットしても相手ののけぞりが長い。扱いやすく、おすすめの跳び込み技だ。

●挽蛇
頭を下にして急降下する技。硬直は長いので使い方を工夫する必要がある。


跳び込みは↓+A。これを当てれば一気に有利になるぞ。

キャンセル表

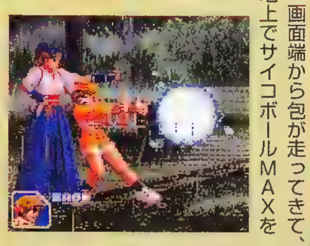
※この表は、編集部独自に調べたものです

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	×	○	×	×
B	×	×	×	×	×
C	○	×	○	×	×
D	×	×	×	×	×
C+D	×			×	

備考　→+A…○　→+B…×　↘+B…×　↘+D…×

表の見方　○…必殺技とレバー入れ技でキャンセル可　△…必殺技でのみキャンセル可　×…キャンセル不可

STRIKER



画面端から包が走ってきて、地上でサイコボールMAXを撃つ。ダメージは通常のサイコボールMAXには及ばないが、出現モーションにはかなり長い無敵時間に守られており、攻撃判定も持っている。出現の攻撃から飛び道具は連続技にはならない。主な用途は中間間合いや遠距離間合いで相手を牽制するときに使うことになるが、硬直が短めの飛び道具と考えると…。

THE KING OF FIGHT

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

椎拳崇

	技名	コマンド
投げ技	寸打	→or←+C
	巴投げ	→or←+D
特殊技	虎撲手	→+A
	後旋腿	→+B
必殺技	龍連牙 地龍	←↙↓↘→+A
	龍連牙 天龍	←↙↓↘→+C
	龍顎砕☆	←↓↙+BorD
	龍連打	→↓↘+AorC
	箭疾歩☆	↓↙←+AorC
	穿弓腿☆	↓↘→+BorD
	龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+AorC
超必殺技	神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
	超龍連拳	↓↘→↓↘→+AorC
ストライカー動作	肉まん4U	着地時、一定の間合い内にいる味方キャラの体力を回復

超能力の消失！神は少年に試練を与えた…。



編集部独断 '98からの変更度 68%



超球弾がなくなり、スタイル変化は間違いなし－

超能力が使えなくなってしまったため、ファイティングスタイルが大幅に変化しそうなケンスウ。接近戦重視か？

●箭疾歩

超球弾が使えなくなり、新たに覚えたのがこの技。大きく踏み込んで突進していく攻撃だ。攻撃力は腕の先端だけでなく、出し始めの根元にもある。見た目以上に隙が少ないので、主軸になりそうだ。

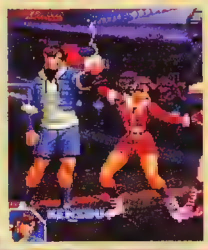
●穿弓腿

下から突き上げるような2段蹴りを出し、相手を浮かす新技。リーチこそないが、浮かした相手に追い打ちできるので、重要な技になりそう。

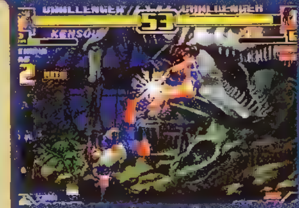
●超龍連拳

仙氣発動の代わりが、この超必殺技。龍連打強化版といった感じで、相手をボコボコにこづき回す。龍連打もそうなのだが、コマンド投げではなく打撃になってしまった。

STRIKER



蹴りで跳び込んできて肉まんを食べる。近くに味方キャラがいれば、体力回復だ。ケンスウと離れてしまうと体力回復を受けられないので、使う状況を考えよう。



相手を浮かすことができる穿弓腿。連続技のチャンスだ！

麻宮アテナ

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

	技名	コマンド
投げ技	ビットスルー	→or←+C
	サイキックスルー	→or←+D
	サイキックシュート	ジャンプ中 投げ間合いで↑以外+CorD
特殊技	連還腿	→+B
	フェニックスボム☆	ジャンプ中 ↓+B
必殺技	サイコボールアタック☆	↓↙←+AorC
	フェニックスアロー☆	ジャンプ中↓↙←+BorD
	サイキックテレポート	↓↘→+BorD
	サイコリフレクター	→↘↓↙←+B
	υサイコリフレクター☆	→↘↓↙←+D
	サイコソード☆	→↓↘+AorC（空中入力可能）
	サイコシュート	←↙↓↘→+AorC
超必殺技	シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC（空中入力可能）
	／クリスタルシュート	↓↙←+AorC（空中入力可能）
	フェニックスファングアロー	ジャンプ中↓↘→↓↘→+BorD
ストライカー動作	サイコヒーリング	出現地点の間合い内にいる味方キャラの体力を回復

髪型も変え、気分一新。戦法にも変化が…。



編集部独断 '98からの変更度 39%



見た目の変化も大きいが、それだけではないぞ－

毎年コスチュームを変えてきたアテナだが、今年はなんと髪を切り、ショートカットにしてしまった。テレポートでなびく長い髪が見られないのは残念である。

見た目は大きく変わっても、基本性能はさほど変化なし。地上はサイコボールアタックとテレポートで押していき、ジャンプからはフェニックスアローで攻め込んでいくスタイルは、変わりそうもない。しかし、唯一の変化は、コマンド投げのスーパーサイキックスルーがなくなったことだ。

●サイコシュート

代わりに付いたのが、飛び道具のサイコシュート。ヒットすると相手を浮かせ、追い打ちすることが可能な技だ。追い打ちできる点は同じだが、投げと飛び道具では性能が違いすぎる。これを絡めた戦法が大きく変化しそうだ。

STRIKER



登場と同時にアテナの周りに攻撃判定を出した後に、近くにいる味方キャラの体力を回復してくれる。アテナと離れていては回復できないので、使い所が重要そうだ。



ヒット後打ち上げ、追い打ち可能なサイコシュート。どう使うかが鍵になりそうだ。

鎮元斎

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

	技名	コマンド
投げ技	強飲酒	→or←+C
	逆脚投げ	→or←+D
特殊技	酔歩瓢箪襲	→+A
必殺技	瓢箪撃☆	↓↙←+AorC
	柳燐蓬莱（酒を飲んだ後は、"轟炎招来・改"へ変化）☆	→↓↘+AorC
	回転的空突拳☆	←↙↓↘→+BorD
	酔管巻翁	↓↓+AorC
	／蝶襲鮭魚	／→+AorC
	／回転的空突拳☆	／→+BorD
	望月酔	↓↓+BorD
	／龍蛇反蹴	／↑+B
	／鯉魚反蹴	／↑+D
	／回転的空突拳	／→+BorD
	酔杯轟	↓↘→+AorC
	／噴炎口☆	／↓↘→+AorC
	／轟炎招来・改	／→↓↘+AorC
超必殺技	轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+AorC
	轟炎招来	↓↘→↘↓↙←+AorC
ストライカー動作	蓬莱樂宴	画面端より出現。範囲内の敵を攻撃する

年のせいか、去年までのヘソ出しルックは卒業し、落ち着いたコスチュームとなった。基本的な印象は変化していないが、面白そうな新技を手に入れたので、新しい闘い方も十分考えられるぞ。

●酔杯轟・噴炎口

グビッと酒を飲むモーションを見せる。一応、瓢箪部分に攻撃判定が出るが、これにはあまり意味がない。だが、酒を飲むと、一部の技が変化するのだ。

酒を飲んだあとにもう一度酔杯轟のコマンドを入れると、口から火を吹く、噴炎口になる。ミニ轟欄炎炮といった感じ。対空技として使えそうだ。

●轟炎招来・改

酒を飲んだ状態で柳燐蓬莱を出すと、これまたミニ轟炎招来になる。どちらか一回使ったら、酔杯轟をもう一度使う必要があるぞ。

新技の追加によって、より酔拳っぽくなったぞ。



編集部独断 '98からの変更度 33%

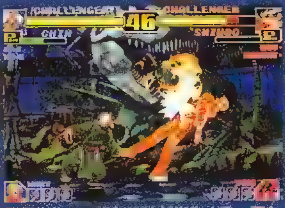


大きな変化はないが、新技によって闘い方に変化ありか？

STRIKER



画面端から出てきて、辺りを見回した後に柳燐蓬莱で突っ込んでいく、突進型ストライカー。相手が近づいただけでも攻撃を発生させるので、連携が考えられそうだ。



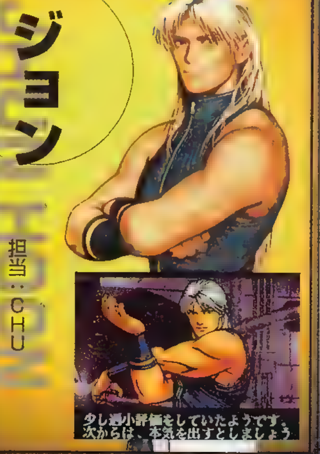
酔杯轟後、一回だけ技が変化する。酒を飲むタイミングが重要か？

Q：プレステのメモリーカード対応のアーケードゲーム機が出るって噂を耳にしたんですが、本当ですか?／群馬県　P.N.ビューティフル・メロディ君　A：もう出てるんじゃないの？なんだっけ？コナミのやつ…。（さわたり）

2つの構えを巧みに使い分けろ！

ジョン

担当：CHU



ジョン・フーン

投げ技	反動撃		➡or⬅+C
	回旋風		➡or⬅+D
特殊技	猟虎撃		➡+B（押し続けで猟虎陣）
	流滝蹴		ジャンプ中⬇+B
必殺技	満月斬		⬇⬋⬅+BorD（Bボタン押し続けで猟虎陣）
	排気撃		⬇⬋⬅+AorC（Aボタン押し続けで狙鷲陣）
	空砂塵		⬇タメ⬆+AorC（Aボタン押し続けで狙鷲陣）
	狙鷲陣［⬇⬇+A］	鷲爪脚（上段）☆	⬆+C
		鷲爪脚（下段）☆	Cボタン押し
		太極破☆	Dボタン押し
		切り替え攻撃	➡（⬅）+B（押し続けで猟虎陣）
	切り替え動作［表～裏］・［裏～表］		［A⇨B］ボタン・［B⇨A］ボタン
	猟虎陣［⬇⬇+B］	飛虎撃	⬆+C
		猛虎撃☆	Cボタン押し
		襲虎撃☆	⬇+C
		太極避	Dボタン押し
		切り替え攻撃	➡（⬅）+A（押し続けで狙鷲陣）
超必殺技	鳳凰裂爪脚		⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
	鳳凰天舞脚		ジャンプ中⬇⬊➡⬇⬊➡+BorD
ストライカー動作	伏虎襲撃		相手の動作によって行動変化

☆…ド時にスーパーキャンセルがかかる技です。

似て非なる

キムのライバルキャラとして登場したジョン。同門ということでやはり蹴り主体の技が基本となっているぞ。

必殺技を見てみると、半月斬似の満月斬、覇気脚似の排気撃、さらには前作でキムが使っていた空砂塵を使うことができ、一見キムとなんら変わらないように思えるが、それは大きな間違い。少し使い慣れてくれば、残った2つの必殺技、狙鷲陣と猟虎陣からみの多数の技が、ジョンの代名詞となりうる技であり、キムとはまったく違ったキャラであることがわかってもらえるだろう。

技解説

狙鷲陣と猟虎陣がらみの技に関しては別コラムで書くので、ここではそれ以外の技を見ていこう。

●猟虎撃

前進しつつ蹴りを繰り出す技。見た目よりリーチはないがボタンを押しっぱなしにすることで猟虎陣に移行することができる。

●流滝蹴

相手を踏みつけて、再度ジャンプする技。再ジャンプの方向は前ジャンプから出せば後ろに、後ろジャンプからなら前、垂直なら再度垂直にジャンプする。再ジャンプ後は普通のジャンプ状態と同じなので、任意に技を出すことも可能、再度流滝蹴を出すこともできるぞ。

●満月斬

キムの半月斬に似てる技。モーション的にはキムとは違うが、使い勝手はほとんど同じと考えていい。弱で出した場合のみボタン押しっぱなしで猟虎陣に移行できる。

●排気撃

キムの覇気脚に似ている技だが、下段でもなければ、超必殺技でキャンセルすることもできないという違いがある。出攻撃判定の発生が遅いが、出した後の硬直が短いので当てさえすれば先に動くことができる。また、飛び道具を消すことができたり、弱ならボタン押しっぱなしで狙鷲陣に移行できる。

●空砂塵

前作のキムのそれと同じ技。斜め上に上昇しつつ弱なら2回、強なら3回蹴りつけるぞ。排気撃同様弱で出してボタンを押しっぱなしにすることで狙鷲陣に移行できるぞ。

●鳳凰裂爪脚

その場で相手を切り刻むような蹴りを複数回繰り出す技。ガードされても相手の体力をかなり削れるし、密着じゃなければ反撃も受けづらいので連続技にするか相手にギリギリ当たる間合いで削りに使っていこう。

●鳳凰天舞脚

前作のキムのそれと同じ技。空中から相手を踏みつけるように下降し、ヒットすると無数の蹴りを浴びせるぞ。


ガードされてもガリガリ削る…鳳凰裂爪脚。MAXだともっと…

STRIKER



画面端から現れて画面の3分の1程度の位置まで突進し、それまでに相手にふれると空砂塵を出す。相手が当たらなかった場合はしゃがみガード不能の飛虎撃を出すぞ。

キャンセル表

※この表は、編集部が独自に調べたものです

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	×	○	×	×
B	×	×	×	×	×
C	○	×	○	×	×
D	×	×	○	×	×
C+D	×			×	

備考　➡+B…×　空中⬇+B…△

○…必殺技と超必殺技でキャンセル可　△…必殺技でのみキャンセル可　×…キャンセル不可

構え中の技について

狙鷲陣と猟虎陣とはそれぞれ写真のように画面に対して前向きか後ろ向きに片足で立つ構えのことを指している。

狙鷲陣ならAボタン、猟虎陣ならBボタンを押し続けることでその構えを維持するぞ。つまりそれぞれの技を出すためには、AやBを押しながら入力しなければならないってことだ。また、構えている最中はジャンプとガードができないので注意。ではこれらをふまえた上でそれぞれの構え時に出せる技を紹介しよう。

「狙鷲陣」時に出せる技

●鷲爪脚（上段）

足を上から下へ相手を切り込むように相手を蹴る技。上方向に攻撃判定が広いので、対空、またはジャンプしそうな相手に対して使っていくといい。ガードされてもまったく隙がなく、こちらが先に動けるのが強み。

●鷲爪脚（下段）

横方向に相手を切り込むように相手を蹴る技。リーチがあり、下段と同様にガードされてもこちらが先に動けるのが強み。

●太極破

ヒットすれば相手は吹っ飛んでダウンし、ガードさせれば相手を必ずガードクラッシュ状態にする蹴り。ガードクラッシュした後は…。

●切り替え攻撃

前進しつつ蹴りを繰り出す技。この技の時に押しっぱなしにするボタンをAからBに切り替えることでそのまま猟虎陣の構えに移行できるぞ。また、技の出始めに打撃防御判定があるので相手の攻撃を受け流しつつ攻撃することも可能だ。

「猟虎陣」時に出せる技


左が狙鷲陣で右が猟虎陣。ここから様々な技が出せるのだ。

●飛虎撃

小さくジャンプして相手を蹴り下ろす技。しゃがみガード不能の中段技で発生も早い。ヒットすればダウンを奪えるが、ガードされると隙がある。

●猛虎撃

リーチは短いが、ヒットすると相手を浮かすことができる下段の蹴り。浮いた相手にはやられ判定が残っているぞ。

●襲虎撃

地面を滑って下段の蹴りを出す、俗に言うスライディング技。リーチがとても長いが、ヒットしてもダウンを奪えないのでめり込むと危険。ただしカウンターモード中ならスーパーキャンセルが可能だ。

●太極避

一瞬だけ打撃に対して無敵状態になる技。投げに対する無敵はない。また、終わり際には隙があるので、この技だけで打撃無敵を持続することはできないぞ。

●切り替え攻撃

その場でしゃがみガード不能の蹴りを出して、その反動で後ろに大きく跳ねて間合いを離す技。リーチが短いので当てづらいが、単純に移動技としても使えるぞ。

P.S.GAMEST Q&A　G

Q　ずるずるさんの記事はなぜ「!」ばっかなんですか?／滋賀県　P.N.けいまる君　A．それはね、みんなをビックリさせようと思って書いているからさ！間違っても自分でビックリしているわけではないんだよ。な～んてね！…そんなこと知るかい!!（コドモ）

THE KING OF FIGHT

キム・カッファン

投げ技	首極め落とし	→or←+C
	殺脚投げ	→or←+D
特殊技	空連撃	→+A
	ねりチャギ	→+B
必殺技	半月斬☆	↓↙←+BorD
	飛燕斬	↓タメ↑+BorD (Dのみ追加入力／↓+D)
	流星落	←タメ→+BorD
	飛翔脚☆	ジャンプ中↓↘→+BorD
	覇気脚	↓↓+BorD
超必殺技	鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD
	鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→+BorD
ストライカー動作	飛昇脚	画面上空より突進。相手を垂直に打ち上げる

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

今回のキムは、空砂塵・三連撃・鳳凰天舞脚という必殺技がなくなったため、連続技に新たな工夫が必要になった。必殺技だけ見れば種類は減っているのだが、その分通常技・特殊技のモーションや性能が変わっているのでそれを生かしていこう。

変わったのは下C、近距離立ちB、近距離立ちDなど。中でも目立つのが↓Aの空連撃で、前方に突進して空中で二段蹴りを出すというもの。移動距離が長く、ガードされても隙がないのが特徴。多用することになるだろう。

●鳳凰飛天脚

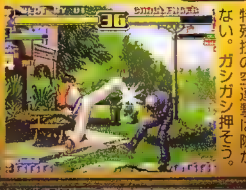
新しく加わった超必殺技で、地上で二段の蹴りを繰り出す。威力もなかなかあり、ガードされても距離が離れ、隙も少ない。足を高く上げるため、空中の敵にも一応当てることができる。

蹴り技の細かい変更に注目！



キム
担当：石井ぜんじ

編集部独断 '98からの変更度 35%



特殊技の空連撃は隙がない。ガシガシ押そう。



鳳凰飛天脚は新しい超必殺技。かっこよく一度はきめてみたい。

STRIKER



画面上空から飛翔脚に似たモーションで突進してくる。当たれば相手を空中に垂直に蹴りで打ち上げる。その後は落ちてくる前に空中で追い打ちをすることもできる。

チョイ・ボンゲ

投げ技	頭乗刺し	→or←+C
	下血突き	→or←+D
特殊技	骸突き	→(←)+A
	通り魔蹴り	→(←)+B
必殺技	竜巻疾風斬☆	↓タメ↑+AorC
	飛翔空裂斬	↓タメ↑+BorD
	旋風飛猿刺突	←タメ→+AorC
	回転飛猿斬	↓↙←+AorC
	／奇襲飛猿突き	／AorCボタン押し
	飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+BorD
超必殺技	真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
	真！超絶輪回転突刃	ジャンプ中↓↘→↓↘→+AorC
ストライカー動作	挑発三昧	相手のパワーを減少。間合い内で攻撃に切り換え

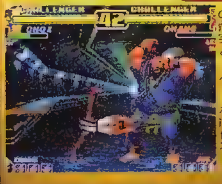
☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

最も危険なビヨヨン



チョイ
担当：石井ぜんじ

編集部独断 '98からの変更度 20%



ビヨヨンこと、→（←）+Aの骸突き。ガードを崩せる。

チョイは一部なくなった必殺技があるが、基本的な性能には大きな変更はない。なくなったのは疾走飛翔斬で、それに伴って疾風飛猿刺突のコマンドが変更されている。その他、旋風飛猿刺突と飛翔空裂斬の方向転換が2回までになっているのにも注意したい。

その他の技は基本的に同じで、ジャンプCは相変わらず高いめくり性能を持っている。主戦力となることは間違いない。新しく入った技は特殊技の骸突き。リーチが長く、ガードを崩すことができる性質がある。ビヨヨンと間の抜けた声とともに繰り出される割には危険度ナンバーワンの技。

●真！超絶輪回転突刃

空中で高速回転をして突っ込んでいく空中入力の超必殺技。Aで出せば真下へ、Cで出せば斜め下へ突進して奇襲を敢行する。

STRIKER



挑発して相手のゲージを減少させる効果がある。また、相手が近い間合いに入った場合は竜巻疾風斬を繰り出して攻撃してくれる。内側に巻き込むとダメージが大きい。



真！超絶輪回転突刃が加わったことにより、空中での自由度がより高まった。

チャン・コーハン

投げ技	破顔撃	→or←+C
	鎖締め	→or←+D
特殊技	ひき逃げ	↘+A
必殺技	鉄球粉砕撃☆	←タメ→+AorC
	鉄球大回転	AorC（ボタン連打）
	大破壊投げ	投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC
	鉄球太鼓打ち	←↙↓↘→+BorD
超必殺技	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
	鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AorC
	鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→+BorD
ストライカー動作	鉄球大降臨	画面端の鉄球プレス。相手を潰す

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

今年も鉄球大先生



チャン
担当：CHU

編集部独断 '98からの変更度 20%



今年も鉄球が大活躍!! すでに完成されたスタイルなのか!?

通常技と特殊技はすべて前作と同じ技。必殺技も飛燕斬がなくなっただけでその他は一緒だ。前作から使っていた人なら即戦力キャラとなるだろう。新しく加わった技も戦法を一新できるようなものではなさそうなので、余裕が出てきたら徐々に実戦に組み込んでいくといいだろう。

●鉄球太鼓打ち

いわゆる当て身技。コマンドが成立すると鼻クソをほじくり出し、そこに相手が攻撃してくるとくしゃみをして相手を吹き飛ばす。ダメージは基本的に超微量だが、たまにくしゃみが大げさなモーションになることがあり、威力が上がるようになっているぞ。

●鉄球大撲殺

その場で鉄球を2回地面に叩きつけ、その攻撃がヒットするとそのまま相手を何度か叩きつけ打ち上げる打撃技。

STRIKER



画面端上方から画面中央に向かって腹で落っこちてくる。超必殺技の鉄球大圧殺の下降中に似ているが、しゃがみガードは可能だ。バウンドにも攻撃判定が残っているぞ。



これがたまに出る大きなくしゃみ。結構痛いよ。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：3D格闘ゲームの記事によく出てくる、しゃがみダッシュってどうやるんですか？ 東京都 P.N.葛葉 真君 A：バーチャシリーズの場合は立ち状態からレバーを↘と入れるとでるよ。インストなんかには↘って書いてあるけど、ちょっとでにくいんだな。（ちゃっきー談）

また、勝ちました

藤堂香澄

担当：珈琲ふりーく





藤堂流に死角なし!?

あの高圧的な学級委員長系・藤堂香澄が帰ってきた！しかも出場を楽しみにし続けていただけあって、かなりパワーアップしているようだ。'96当時できた中間間合いでの独特な固めは、使う技が変わったものの健在だ。昔のふっとばし攻撃の代わりは遠立ちCを使っていくとよい。今年はキャンセルがかかるのだ。あとは扇溝流しで間合いを詰めながら闘うことができる。ジャンプ攻撃はDをメインに使っていくとよいだろう。

技解説

ここでは必殺技をざっと見てみることにしよう。

●重ね当て
飛ばない飛び道具系の技で、ガードされても不利にならない。ただし間合いは離れる。

●白山桃
発生時にガードポイントがある技。'96の時のような対空性能は持っていないようだ。

●滅身無投
相手のジャンプ攻撃と必殺技を取れる当て身技。

●殺掌陰蹴
立ちガード可の地上通常技を取ることができる当て身技。



通常技キャンセルで使った→+Aは、2段ともキャンセルがかかる！

●竜巻槍打
ガード不能の打撃技で、連続技としても重宝する。ヒットすると相手を浮かせるので、追撃できる。Aだと相手は高く浮き、Cだと低く浮く。

●扇溝流し
連続入力できる打撃技。連続入力せずに一回目の入力で出る2段技でやめれば、ガードされても反撃を受けにくい。竜巻槍打とコマンドが重複しているので便利な技だ。

●超重ね当て
重ね当ての強化版で、巨大な攻撃判定をもつ。連続技として使えるのはもちろん、中間間合いで不用意に動いた相手を攻撃することもできる。硬直は長めなのでガードされないように使っていこう。

●心眼 葛落とし
ジャンプ攻撃、必殺技、通常技（下段技も）などなど投げや飛び道具以外はほとんど取ることができる、超強力な当て身技。

禁じ手も使うのが真剣勝負です

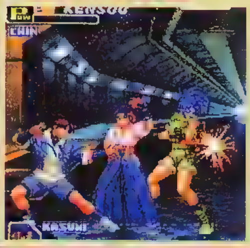
藤堂香澄		
投げ技	巻き上げ	→or←+C
	合気投げ	→or←+D
特殊技	肘当て	→+A
必殺技	重ね当て☆	↓↘→+AorC（空中入力可能）
	白山桃☆	↓↙←+BorD
	滅身無投	←↙↓↘→+B
	殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
	竜巻槍打	投げ間合いで→↘↓↙←+AorC
	扇溝流し☆	↓↙←+AorC（3回入力）
超必殺技	超重ね当て	↓↘→↓↘→+AorC
	心眼 葛落とし	↓↘→↘↓↙←+AorC
ストライカー動作	喝	画面端に出現して相手を挑発。ヒットで投げ技へ

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。



最強の当て身技「心眼 葛落とし」ここまで極めおったか!!

STRIKER



香澄はストライカーとしても有能。相手を厳しく注意し、反抗した場合は容赦なく投げてしまうという猛烈な動作だ。発生時の攻撃判定は強くはないので、相手と少し離れた間合いから使うとよいだろう。

キャンセル表

※この表は、編集部独自に調べたものです。

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	×	○	×	×
B	○	×	×	×	×
C	○	○	○	×	×
D	○	×	○	○	○
C+D	△			○	

備考 →+A…○/○

表の見方 ○…必殺技とレバー入れ技でキャンセル可 △…必殺技でのみキャンセル可 ×…キャンセル不可

今年も魅せます、ムエタイ・マジック!!

キング

担当：ぴぐ



編集部独断 '98からの変更度 71%



新技の追加でガードを崩す手段が格段に増えたぞ。

空中、地上、レンジを問わず強キックを振り回していた去年と比べて、新たな特殊入力技とガード不能技が加わったおかげで、基本の動き自体が変化しそうだ。

●トルネードキック'95
弱のトルネードキックはKOF'95時代の低い軌道で飛んでいくタイプになった。出も早く、判定も強く、ガードされたときの硬直も短いと3拍子揃った技なので、中間間合いでの主役となるだろう。

●ミラージュダンス
近距離で発動するガード不能打撃技。出かかりに無敵時間があるので、去年の近距離間合いでの連携・手数の少なさを補う技として活用できる。

●トラップキック
前進しながら中段攻撃を繰り出す。リーチはかなり長く、画面の半分くらいは届いてしまうほどだ。



牽制に、連続技にとフル活用のトルネードキック'95だ。

STRIKER



スライディングキックで攻撃し、ヒットしていたらサイレントフラッシュで打ち上げる。多段ヒットで連続ガードになるので、ペースを握り返すのに使える。

キング		
投げ技	ホールドラッシュ	→or←+C
	フックバスター	→or←+D
特殊技	スライディングキック	↘+D
	トラップキック	→+B
必殺技	ベノムストライク	↓↘→+B
	ダブルストライク	↓↘→+D
	サプライズローズ	→↓↘+AorC
	トラップショット	→↓↘+BorD
	ミラージュキック☆	→↘↓↙←+AorC
	トルネードキック'95	→↘↓↙←+B
	トルネードキック	→↘↓↙←+D
	ミラージュダンス☆	投げ間合いで←↙↓↘→+AorC
超必殺技	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
	サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD
ストライカー動作	トラップラッシュ	画面端よりスライディング。ヒットで打ち上げ

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。

Q：基盤の出荷に店ごとに優先度を感じますが、そこいらへんの大人の事情を詳しく明かしてください。／千葉県　池田　薫君　A：当然、発注時期の違いによって入荷するタイミングも違ってきます。後は、メーカーごとにまちまちなので、この場だけで詳しくは語れませんがやはり多←

THE KING OF FIGHT

ブルー・マリー

投げ技	ビクトル投げ	→or←+C
	ヘッドスロー	→or←+D
特殊技	ハンマーアーチ	→（←）+A
	ダブルローリング	→（←）+B
	クライミングアロー	↘+B
必殺技	スピンフォール	↓↘→+AorC
	／M・スパイダー	／↓↘→+AorC
	ストレートスライサー☆	←タメ→+BorD
	／クラブクラッチ	／↓↘→+BorD
	バーチカルアロー☆	→↓↘+BorD
	／M・スナッチャー	／→↓↘+BorD
	M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
	M・ヘッドバスター	↓↙←+D
	リアルカウンター	↓↙←+AorC
	／バックドロップ・リアル	／←↙↓↘→+AorC
	／ヘッドクラッシュ	／←↙↓↘→+BorD
超必殺技	M・タイフーン	→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
	M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+AorC
	M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+BorD
ストライカー動作	ラピッドスパイダー	画面端より突進、相手を垂直に打ち上げる

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

大きな変更は見られないが、技の性質の微妙な変化によって、闘い方や連続技などが変わるだろう。触ってみると、微妙な違和感を感じるはずだ。

●リアルカウンター

リアルバウト餓狼伝説スペシャル時にあった避け技。これ自体に攻撃力はなく、コマンド入力時に上半身無敵となる。この状態からコマンドを追加することで、バックドロップ・リアル、ヘッドクラッシュといった投げ技を出すことができるのだ。

逆に言うと前作まであったバックドロップ・リアルはこの状態でしか出せず、当然のことながら連続技に組み込むことも不可能となった。連続技の見直しが必要だろう。

またM・スパイダーも、スピンフォールからの追加技となった。威力は上がったが攻め手が減ってしまった。

直接のコマンド投げがなくなった！ どうする連続技？

ブルー・マリー

担当：ももやん



編集部独断 '98からの変更度 46%



基本性能に変化はないが、接近戦や連続技に変化有り。

STRIKER



画面端からストレートスライサーで登場し、そこからスパイダーに移行して投げを狙う。スパイダーは打撃だが、ヒットすれば相手を高く浮かせ、追い打ちを狙うことが可能だ。



RBS時代、非常にお世話になったリアルカウンター。新投げも付き、期待大だ！

新たな香緋らしさ!?

李 香緋

担当：珈琲ふりーく





投げ技	華㗇麻	→or←+C
	力千後宴	→or←+D
特殊技	双掌打	→+A
	弓歩：後旋腿	→+B
	伏歩：後旋腿	↘+D
必殺技	天崩山☆	→↓↘+BorD
	那夢波☆	↓↘→+AorC
	閃里肘皇	↓↘→+B
	／貫空	／↓↘→+B
	閃里肘皇・心砕把	↓↘→+D
	詠酒	↓↙←+AorC
	万泊後宴	投げ間合い →↘↓↙←→+AorC
	／衝氣守炮☆	／↓↙←+AorC
超必殺技	大鉄神	↓↘→↘↓↙←+BorD
	超白龍	↓↘→↓↘→+AorC
	／挑発	／BorD（ボタン連打）
	真心牙	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
ストライカー動作	大酷挑	相手を挑発し、パワーを減少させる

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

ふっとばし攻撃重視

KOFの香緋はRB2や餓狼W.A.のイメージで使うと、うまくいかないかもしれない。

香緋の技でまず注目したいのは地上ふっとばし攻撃だ。前進するので空キャンセルをかければ前進した位置から必殺技を出せる。ふっとばし攻撃がカウンターヒットすれば連続技も狙える。

次に注目したいのが万泊後宴だ。投げから連続技を狙えるのは、やはりおいしい。

残りは駆け足。対空は天崩山ではなくしゃがみCを使おう。地上の牽制技は立ちD。3つある特殊技はそれぞれに微妙な一長一短があるぞ。

新必殺技はコマンド投げ

香緋の必殺技を見てみよう。

●天崩山

相手の足払いをすかして攻撃できる技。割り込みや対空などの用途ではつぶれやすい。

●那夢波

連続技や固め用の技として大活躍する技。AとBは間合いや状況で使い分けたい。

●閃里肘皇↓貫空

前方に移動して相手を投げる技。打撃ではないので注意しよう。追加で貫空を出せる。

●閃里肘皇・心砕把

前方に移動して相手を投げる技。追加入力は必要ない。閃里肘皇↓貫空に比べ発生がわずかに遅く、ダメージはやや小さい。キャンセルなどから投げを狙える。

●詠酒

いわゆる当て身技と捉えられるが、取れる技が時間の経過によって変化するのが特徴。まずは足下への攻撃に対して、その後立ち系の通常技に対し当て身できるようになる。最後は斜め上方に打撃技を出す。

●万泊後宴↓衝氣守炮

コマンド投げ。万泊後宴から追加の衝氣守炮を出す連続技を入れる手もある。

●大鉄神

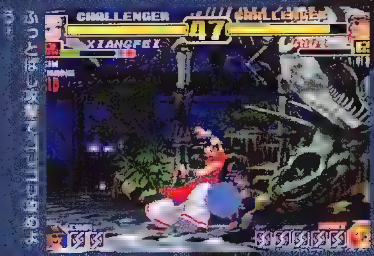
大ダメージの突進技。

●超白龍↓挑発

おもに連続技として重宝する超必殺技。超白龍後は挑発を出すこともできる。

●真心牙

100HITで有名なコマンド投げ。餓狼伝説WAでは10HITだった。今回MAX版だと？



ふっとばし攻撃で[illegible]めよう。

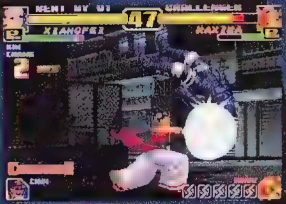


連続技の要は特殊技。なかでも→+Bが扱いやすい。

STRIKER



挑発して相手のパワーを減少させる。出現時にも攻撃判定はない。



コマンド投げ万泊後宴。衝氣守炮の入力は早め。

キャンセル表 ※この表は、編集部独自に調べたものです。

	近距離	遠距離	屈み	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
A	○	○○	○	×	×
B	○	×	×	×	×
C	○	×	○	×	×
D	○	×	○	○	○
C+D	△			○	
備考	→+A…○/○				

表の見方 ○…必殺技とレバー入れ技でキャンセル可 △…必殺技でのみキャンセル可 ×…キャンセル不可

P.S.GAMEST Q&A G →く注文してくれたロケーションやオペレーターには、早く納入してあげたいと思うのが、大人の事情以前の心理として存在してもおかしくないでしょう。また、自社ロケとそれ以外の顧客としてのオペレーターのどちらを優先するか、というせめぎ合いはあるみたいです。（さわたり）

TERS '99 GOIN'ON!!



下段受けで相手の攻撃を受け流しつつ近づける。

まず最初に残念な話をしなければならない。そう、キャッチにも書いたが、「一撃必殺」とMAX版天地覇煌拳がヒットしても気絶しなくなったのだ。この技に魅せられた人が多いだけに非常に残念な変更点だ。

と、この話はこのぐらいにしておいて、今回のリョウは変更点が盛りだくさん。今までのリョウ使いも新たな気持ちでプレイできること請け合いだぞ。通常技からしても、全体的に変わっていて最初は使いにくく感じるかもしれない。その中でも特に注目すべきは遠距離立ち弱キックだ。モーションが若干変わり、かなり出が遅くなったので、前作のように気軽に牽制技として使うことができなくなった。

また、特殊技が「上段受け」と「下段受け」の2つが加わったのだが、これがまた本当に特殊な技になっている。名前から予想できると思うが、これらの技には打撃防御効果があり、相手の攻撃を受け流すことができるのだ。ただし、どちらの技もその技自体では攻撃判定がないので、たとえ相手の技を受け流したとしてもそのまま近づいて終わってしまう。相手の隙の大きな技を受け流して任意に反撃、という使い方になりそうだ。



気絶しない天地覇煌拳。さらに発生も遅くなったので…。

必殺技は前作にあった極限流連舞拳・猛虎雷神剛の2つがなくなった。気になる虎煌拳だが今年も飛ばない仕様になっているぞ。

そして期待の新技は一つ。

●虎咆疾風拳

いったん大きく後ろに身を引き、その後一気に前進して写真のような攻撃で相手を打ち上げる打撃技。カウンターモードならスーパーキャンセル可能だぞ。



いったん後ろに下がるので相手の攻撃をスカせる虎咆疾風拳。

リョウ・サカザキ

投げ技	谷落とし	→or←+C
	巴投げ	→or←+D
特殊技	氷柱割り	→+A
	上段受け	→+B
	下段受け☆	↘+B
必殺技	虎煌拳☆	↓↘→+AorC
	虎咆☆	→↓↘+AorC
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
	暫烈拳	→←→+AorC
	猛虎　雷神剎	↓↘→+BorD
	虎咆疾風拳☆	↓↙←+AorC
超必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
	天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AorC
ストライカー動作	空中虎煌拳	画面端、上空から"空中虎煌拳"で攻撃

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。

一撃必殺気絶なし!!



リョウ・サカザキ

担当：CHU

編集部独断 '98からの変更度 **70%**



必殺技の微妙な変更はあれど、それ以上に通常技が違う！

STRIKER



リョウのストライカー動作は空中虎煌拳だ。画面端上方に飛んできて斜め下方向に虎煌拳を一発放ってくれる。リョウの位置や飛び道具である性質上潰されにくいのが利点だが、この技を起点に攻めに転じるのは難しいので、防御的使い方が基本となりそうだ。

見た目の変化



例えば飛燕鳳凰脚の場合…。

キャラの方向性に一貫性が出てきたのが今年の特徴。

前作のノーマルと裏を合体させたような今年のユリ。さらに新しい動きが加わって、去年以上に元気いっぱいな姿を見せてくれる。

新しい動きは主に、必殺技コマンドのボタン押しっぱなしによるものだ。

●虎煌拳

すぐにボタンを離すと飛ばない虎煌拳。しゃがみCなどからの連続技にならなくなったが、ガードさせた後は先に動くことができる。押し続けると覇王翔吼拳だ。

●飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）

ボタン押しっぱなしで突進するタイミングを変えられるようになった。押している時間が長いほど攻撃力がアップする。溜めている間は、ある程度対空になるぐらいの攻撃判定を持っている。

必殺技以外ではレバー入れの特殊技が変更されている。



新特殊技「旋回脚」。

前作では→+Bだった燕翼が→+Aとなり、→+Bでは新技の旋回脚が出せるようになった。燕翼の性能自体は前作に近く、しゃがみガード不可もそのままだ。旋回脚は両方ガード可の技で、専用の追加技を出すことができる。

今年は勝ちポーズ、挑発共に新グラフィックが多い。全体的にアクが取れ、力みのようなものが消えて、さらっと楽しめるようになっている。これは技性能についても同じことが言えそうだ。



離すと突進するユリちょうナックル。



ボタン押しっぱなしで手を振り回し［攻撃判定有り］。

ユリ・サカザキ

投げ技	鬼はりて	→or←+C
	さいれんと投げ	→or←+D
	燕落とし	ジャンプ中 投げ間合いで↑以外+CorD
特殊技	燕翼	→+A
	旋回脚	→+B・B（追加入力）
必殺技	虎煌拳	↓↘→+Ao C（押し続けて、覇王翔吼拳）
	雷煌拳	↓↘→+ BorD
	飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←+AorC（押し続けて、攻撃力アップ）
	飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←+BorD
	空牙（ユリちょうアッパー）☆	→↓↘+AorC
	／裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	Cのみ追加入力 →↓↘+AorC
	百烈びんた	→↘↓↙←→+BorD
超必殺技	飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
	芯！ちょうアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
	飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+BorD
ストライカー動作	飛援烈孔	画面端で応援。相手との距離で"烈孔"に変化

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。

暴れ放題！



ユリ・サカザキ

担当：「今年が最高!?」珈琲ふりーく

編集部独断 '98からの変更度 **45%**



ユリはより楽しく、より遊びやすくなった。

STRIKER



攻撃判定が当たると飛燕烈孔のモーションで攻撃する。攻撃判定が当たらなかった場合はマイキャラを応援してくれる。応援の効果はパワーゲージの増加だ。

THE KING OF FIGHT

ロバート・ガルシア

☆マークは、カ[illegible]

投げ技	龍跳脚	→or←+C
	首切り投げ	→or←+D
特殊技	飛燕龍神脚	ジャンプ中↘+BorD
	旬龍降脚蹴り	→（←）+A
	龍翻蹴	→（←）+B
	二段足刀蹴り	↘+B
必殺技	龍撃拳	←タメ→+AorC
	飛燕旋風脚	←タメ→+BorD
	旋燕連舞脚☆	↓タメ↑+AorC
	龍斬翔	↓タメ↑+BorD
超必殺技	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
	無影旋風＋段脚	↓↙←↙↓↘→+BorD
ストライカー動作	龍連猛襲	画面端より突進し、龍虎乱舞

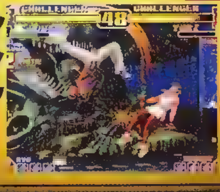
旧キャラ中、変更度No.1?!



ロバート・ガルシア

担当：CHU

編集部独断 '98からの変更度 120%



ついに溜めキャラになってしまったロバート。

特殊技を使え！

溜め。溜めなんですよ、今年のロバートは。さらに極限流連舞脚が無い、飛燕龍神脚は特殊技扱い、龍牙が無い、龍撃拳が飛ぶといったように、前作重要だった技が無くなったり変更されたりしてるので、新キャラと思ってもらって問題ない。ただ、通常技、特殊技関係は前作と同様の感覚で使える。特に旬龍降脚蹴りと飛燕龍神脚は使いやすくなっているので、最初のうちはこれらをメインに使っていくといいぞ。また、旬龍降脚蹴りと龍翻蹴がレバー←方向で出せるようになっているのもポイントだ。

必殺技解説

技解説に入る前に溜め技についての注意を一つ。溜めてる最中にレバーの方向を変えると溜めが解除されてしまう。つまり龍撃拳を出すときに↙方向で溜めていた場合、発動しようとした直前に←方向に切り替えて出そうとすると、溜めが解除されてしまい龍撃拳が出ないのだ。溜めコマンド技を使うときは溜めた方向から一気に逆方向に入れてボタンを押そう。

●龍撃拳
モーションが変わり上手で[illegible]つようになった。さらにリョウとは違い、今年の龍撃拳は完全な飛び道具となっているので非常に使いやすい。当てさえすれば（ガードでも）隙もそんなにないのでキャンセル用や遠距離での牽制に使っていけるぞ。

●飛燕旋風脚
前作と同様、小さくジャンプしつつ複数回蹴りを出す技。技の発生も早く、ガードされても隙が少ないので出せる状況であれば気軽に使っていける。ただ強弱でジャンプの軌道が違い、強だとリーチがあるが大きく浮いてしまうので、背の低い相手にしゃがまれると当たらない場合がある。基本的には弱を使っていくといいだろう。

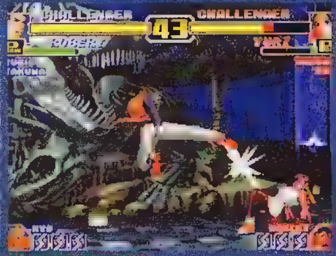
●旋燕連舞脚
ヒット後に手軽に追い打ちができる。前作の極限流連舞脚と似たような技だが、この技は完全な打撃技となっているので相手が近くにいなくても発動可能だ。ただし当然のことながらガード可能。全段ガードされれば隙がない。背の低いキャラにしゃがまれると当たらない。ちなみにカウンターモード中はこの技の1、2段目にスーパーキャンセル可能だぞ。

●龍斬翔
前作にもあった対空技。前作は龍牙という使いやすい対空技があったので日の目を見なかったが、今回は龍牙がなくなったので必殺技対空はコレで決まり。ただし有効な無敵時間は無いので引きつけると[illegible]される。

●覇王翔吼拳
言わずと知れた大型飛び道具。前作同様技の発生が遅いので連続技には使えない。カウンターモード中なら若干発生が早くなるぞ。

●龍虎乱舞
前作ではガードされても削り技として使えたが、今回は初段がガードされるとそこで止まってしまう。ガード後は間合いはそこそこ離れるが、[illegible]が長いのでまず反撃を受ける。

●無影旋風＋段脚
まずその場で相手を蹴り上げ、それを追うようにロバート自身もジャンプして無数の蹴りを浴びせる技。初段がヒットしないと技は終わってしまう。最初の蹴り上げが対空に使えそうだが、よく潰される上にヒットしても途中で打ち漏らすことがあるので基本的に対地技で使おう。

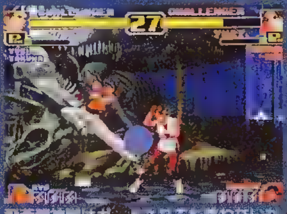


中段の[illegible]

STRIKER



画面端から画面反対方向に向かって突進し、空振り、またはガードされるとそこで終わりで、ヒットすると龍虎乱舞もどきの連撃を繰り出す。連撃中や連撃後に追撃可能だ。



飛燕龍神脚はガードされても[illegible]隙はほとんど無い。

タクマ・サカザキ

投げ技	大外刈り	→or←+C
	一本背負い	→or←+D
特殊技	鬼車	→+A
	飛車落とし	←+A
	瓦割り	→+B
	桂馬打ち	↘+B
必殺技	虎煌拳☆	↓↘→+AorC
	飛燕疾風脚	↙タメ→+BorD
	翔乱脚	→↘↓↙←+BorD
	猛虎　無頼岩☆	↓↙←+AorC
	暫烈拳	→←→+AorC
	三戦（さんちん）の型	↓↓+AorC（押し続けて、攻撃力アップ）
超必殺技	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
	真・鬼神撃	投げ間合い ↓↘→↓↘→+AorC
ストライカー動作	超必殺・天狗至高拳	画面端より"覇王至高拳"で攻撃

豊富な特殊技を使いこなすのがポイント、か！？



タクマ・サカザキ

担当：NO

編集部独断 '98からの変更度 20%



発動できる間合いが広くなり、使[illegible]真・鬼神撃

今年のタクマは特殊技に[illegible]点が多く見られる。新しい特殊技のひとつである飛車落としは、振りの小さなチョップ。振り払いきる直前のモーションは、相手の飛び道具を打ち消すという特殊能力がある。もうひとつの新しい特殊技の桂馬打ちは、足元を狙う下段攻撃。リーチは短く狙う場面は少ないが、転倒した直後の相手に出すことでダウン攻撃として機能する。

必殺技で唯一新しい三戦の型は、パワーゲージを増やすための特殊動作だ。

今回、タクマには新たな必殺技の追加はないが、微妙に性能面に変化がある。前作で間合いが短く使いにくかった真・鬼神撃は、発動間合いが広くなっている。龍虎乱舞の弱は出が遅いので、連続技には強を使うといい。

STRIKER



モーションの早い覇王至高拳を発射する。前回は必殺技で今回は超必殺技に戻った覇王至高拳だが、ストライカー動作なら発射までが早く、普段のような使いにくさがない。



タイミングは難しいが、飛び道具を消すことができる。

P.S.GAMEST Q&A G

メルティ・ミニティ・ダーティがパステル調に描かれたイベント限定販売のテレカ、リミテレ（Limited Edition Telephone Cardというものです）。マルゲ屋や通販での販売は無しなので、地方の方は入手しづらいんですよね。ぜひ夏コミ会場で、ゲットしてください！（グッズ　亀）

いつの時代もテリーはテリー。爽快感は健在だ！

テリー・ボガード

担当：はまー



編集部独断 '98からの変更度 62%



必殺技よりも、ジャンプDのほうが気になる!?

長い遠距離立ちBとバーンナックルで牽制し、チャンスには連続技で一気に体力を奪う。「試合の流れ」としてのテリーの基本は、今年もそれほど変わらないはず。ライジングタックルが溜め技になったため、防御力が若干低下しているが、むしろそのほうがテリーらしいかも。攻め込まれる前に攻め倒してしまおう。

●ハンマーパンチ

「手は出せるがガードを崩せない」テリーにとって、待望の中段技。接近したら積極的に狙っていこう。

●パワードライブ（パワージュート）

パワーダンクがパワーチャージ後の専用技になった代わりに（?）、新必殺技が追加された。技名こそ違うがどちらも似たような性質で、前進しながら2発の打撃を見舞う連続技のお供となりそうだ。



突進技の主軸テリーに、新たな突進技追加。主力兵器となるか？

STRIKER



入力後にテリーが突進してきて、この突進がヒットしたらハイアングルゲイザーのようなモーションで追撃。空振りした場合は、その場にパワーゲイザーを出す。

テリー・ボガード		
投げ技	グラスピングアッパー	→or←+C
	バスタースルー	→or←+D
特殊技	ライジングアッパー	↘+C
	ハンマーパンチ	→+A
必殺技	バーンナックル	↓↙←+AorC
	パワーウェイブ☆	↓↘→+A
	ラウンドウェイブ☆	↓↘→+C
	ライジングタックル☆	↓タメ↑+AorC
	クラックシュート	↓↙←+BorD
	パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
	／パワーダンク	／→↓↘+BorD
	パワードライブ☆	→↓↘+AorC
	パワーシュート	→↓↘+BorD
超必殺技	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
	ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD
ストライカー動作	ダンクゲイザー	突進後にゲイザー。途中ヒットでダンクゲイザーに

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

ローにさらなる磨きを

ジョー・ヒガシ

担当：ぴぐ



編集部独断 '98からの変更度 18%



新しい超必殺技の追加はあったが基本は相変わらずだ

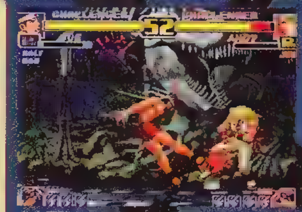
ハリケーンアッパーで牽制しつつ、動こうとしたところにリーチの長い遠距離立ち強キックや黄金のカカトを合わせるといった基本はそのままに、その中間間合いで力を発揮するであろう超必殺技が追加された。その名も、

●史上最強のローキック

今年一番の変更点として挙げられるのが、この史上最強のローキックの追加。リーチもそこそこ長く、ローキックというだけあって下段判定を持っている。さらにヒットしたときの気絶値も高く、まさに一撃必殺を狙えるローだ。

●挑発

「今年のヒガシの挑発はなんだ?」というのはヒガシファンならずとも毎年気になるところ。今年はついに尻だけでは飽き足らず前までも…というわけはなく、腕をグルグル回すモーションに。



史上最強のローキックで天下獲りだ。ちなみに通常技もちょっと変わってます。

STRIKER



跳び蹴りで突進してきて、ヒットしたら爆裂拳を繰り出す。爆裂拳はヒット数が多いので、その間にイタ～い攻撃を入れてやろう。最後は自慢の尻を披露して撤収だ。

ジョー・ヒガシ		
投げ技	ひざ地獄	→or←+C
	レッグスルー	→or←+D
特殊技	ローキック	→+B
	スライディング	↘+B
必殺技	ハリケーンアッパー☆	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
	タイガーキック	→↓↘+BorD
	黄金のカカト	↓↙←+BorD
	爆裂拳	AorC（ボタン連打）
	爆裂フィニッシュ	／↓↘→+AorC
超必殺技	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
	史上最強のローキック	↓↘→↓↘→+BorD
	爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↓↙←+AorC
ストライカー動作	オラオラ爆裂拳	画面端より一定距離内に出現、"爆裂拳"で攻撃

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

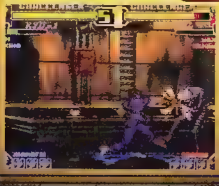
京サマふたりで嬉しさ2倍!!

草薙京－1

担当：KFC－ぴぐ



編集部独断 '98からの変更度 77%



ベースは95だが、戦法は大幅に変化したゾ。

闇払い、朧車、七拾五式・改を持つので95がベースだが、特殊入力技のおかげで戦法そのものは大幅に変わっている。

●黒咬み、穂振、砌穿ち

黒咬み→荒咬み、穂振→八錆、砌穿ち→砌穿ちとそれぞれ同じグラフィックの特殊入力技。穂振は中段、砌穿ちは下段判定を持つ。黒咬み、穂振は直接出すとキャンセルをかけられないが、通常技から出すとキャンセルがかかるようになるのでうまく使い分けていこう。

●蒼鬼

琴月のようにダッシュして肘撃ち繰り出し、罰詠みのモーションで打ち上げる。移動距離が短いので使う局面は限定されそうだ。

●闇払い

スキは大きくなったが、ダッシュしている相手に追い打ちとして使えるようになった。



琴月＋罰詠みで新技の誕生。元祖・琴月との優劣は…？

STRIKER



R.E.D.キックのモーションで出現して、続けざまに七拾五式・改をはなつ。R.E.D.キックがヒットするとそこで立ち去ってしまうが、七拾五式・改が（京2へ続く）

草薙京－1		
投げ技	釟鉄	→or←+C
	一刹背負い投げ	→or←+D
特殊技	黒咬み	→+A
	穂振	→+B
	砌穿ち	↘+C
必殺技	闇払い☆	↓↘→+AorC
	朧車	→↓↘+BorD
	七拾五式・改	↓↘→+B・BorD・D
	蒼鬼	↓↙←+AorC
超必殺技	大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
ストライカー動作	七拾五式・改	画面端から七拾五式・改で突進

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

THE KING OF FIGHT



変化がないわけではないが、マイナーチェンジが多い。これが吉と出るか…！？

アンディ・ボガード

担当：N.O

編集部独断 '98からの変更度 19%



今年も斬影拳の硬直は特大！疾風横拳で間合いを離そう

アンディ・ボガード

今回のアンディは大きく変化した部分は少なく、「細かな仕様変更」といった感覚が強い。幻影不知火はグラフィックが変わり、下顎が足払いになって下段攻撃になった。これにより、上顎の中段をからめれば事実上の2択技になったが、そのぶん技後の隙が大きいためにリスクは前作より高い。なお、追加入力しなかったときの前転はなくなり、その場で停止する。

空中ふっとばし攻撃は斜め上強Kのようなグラフィックになり、ようやく実戦的な使い方ができるようになった。

新超必殺技の「斬影流星拳」は相手のいるところまで斬影拳で突進、ヒット後に前作の飛翔流星拳を繰り出す。移動してくれるので前作の飛翔流星拳よりは格段に使いやすくなっている。



飛翔拳はリーチが短くなり、Cボタンで出すと激・飛翔拳に変化。

STRIKER



アンディのストライカー攻撃は斬影拳で突進する。斬影拳なだけあって突進力に優れ、使うときに間合いや距離をあまり考えないで出していけるのが強みだ。

投げ技	剛臨・改	→or←+C
	抱え込み投げ	→or←+D
特殊技	上顎	→+B
	上げ面	↘+A
必殺技	斬影拳	↙→+AorC
	／疾風横拳☆	／→+C
	飛翔拳☆	↓↙←+A
	激・飛翔拳☆	↓↙←+C
	昇龍弾	→↓↘+AorC
	空破弾	←↙↓↘→+BorD
	幻影不知火	ジャンプ中↓↘→+BorD
	／幻影不知火：上顎	／着地後BorD
	／幻影不知火：下顎	／着地後AorC
	撃壁背水掌	投げ間合い←↙↓↘→+AorC
超必殺技	斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+AorC
	超裂破弾	↓↙←↙→+BorD
ストライカー動作	疾風斬影拳	画面端から"斬影拳"で一定距離を突進

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

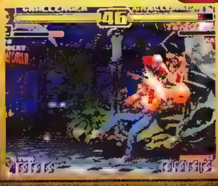


空中の機動力が大幅アップ！

不知火舞

担当：珈琲ふりーく

編集部独断 '98からの変更度 40%



期待の新技「山桜桃」

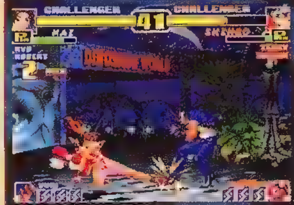
不知火舞

今年の舞は随所に変化した点が見られる。色々とやれることが増えており一段と面白いキャラになっているようだ。

変更点で最も目立つのはジャンプ中の特殊技が追加されたことだ。浮羽は真下方向に降下し、山桜桃は斜め下方向にヒップアタックする。山桜桃はジャンプの昇りでだすとめくりを狙いやすく強力だ。

これらの特殊技は地上で出すムササビの舞の壁ターン後にも使える。ここでは空中投げの桃花鳥つぶてや、空中ムササビの舞も追加で出せる。

その他の変更点ではキャンセル↘+Bの一段目がキャンセルがかかるのが大きい。小夜千鳥からの龍炎舞も健在だ。これらのお陰で夢の連続技が作れるようになっているぞ。そうそう、しゃがみCの発生が速くなったので、近立ちC重視もお忘れなく。



通常技キャンセルで使った紅鶴の舞一段目はキャンセルがかかる。超重要！

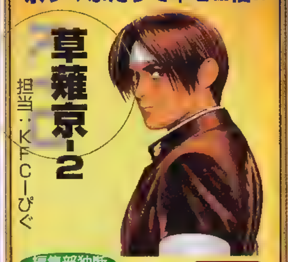
STRIKER



攻撃判定が当たると花嵐（前作の裏の超必殺技）のモーションで攻撃する。ヒットすると相手を巻き込んで上昇する。当たらない時はマイキャラのパワーゲージを増加させる。

投げ技	不知火剛臨	→or←+C
	風車崩し	→or←+D
	夢桜	ジャンプ中↑以外+BorD
特殊技	紅鶴の舞	↘+B
	黒燕の舞	→+B
	大輪風車落とし	ジャンプ中↓+A
	浮羽	ジャンプ中↓+B
	山桜桃（ゆすらうめ）	ジャンプ中↓+D
必殺技	龍炎舞☆	↓↙←+AorC
	小夜千鳥	↓↙←+BorD
	花蝶扇☆	↓↘→+AorC
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
	ムササビの舞（空中）	ジャンプ中↓↙←+AorC
	ムササビの舞（地上）	↓タメ↑+AorC（押し続け）
	／ムササビの舞（空中）	／↓↙←+AorC
	／山桜桃（ゆすらうめ）	／↓+AorC
	／浮羽（うきはね）	／↓+BorD
	／桃花鳥つぶて（ときつぶて）	／投げ間合い↓↙←+BorD
超必殺技	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
	水鳥の舞	↓↘→↓↘→+AorC
	鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+AorC
ストライカー動作	桜吹雪	画面端で応援、相手との接触で"花嵐"に変化

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）



京サマふたりで幸せ2倍!!

草薙京-2

担当：KFCーぴぐ

編集部独断 '98からの変更度 13%



こちらは'98とほぼ同じ。すんなり入っていけるゾ

草薙京-2

京サマ-2のほうはベースがKOF'98で、七拾五式・改と大蛇薙を京サマ-1に持っていかれたのと通常技のグラフィックが多少変わった程度。荒咬みから始まる連携などは前作とほとんど同じ感覚で使っていけるぞ。

変更のあった通常技では、八錆のモーションに似た近距離立ち強パンチに打撃防御判定が付いたことが目立つ。密着戦での技のぶつかりあいに強くなったというわけだ。

しゃがみ大キックは前作の八拾八式と同じモーションになっていて、1段目のみキャンセルがかかり、2段目がヒットするとダウンを奪える。京サマ-1の通常技とごちゃ混ぜにならないようにしっかり整理しておこう。

ちなみに京サマ-1、2とも技名に○○式と付いていないのには気が付いたかな？



近距離立ち強パンチは、打撃防御付き通常技だ。

STRIKER



ヒットすると相手を浮かせることができる。ただし1段目はヒットしても浮きが低いので、七拾五式・改の2段目のみがヒットするような間合いから使っていこう。

投げ技	釟鉄	→or←+C
	一刹背負い投げ	→or←+D
特殊技	轟斧　陽	→+B
	奈落落とし	ジャンプ中　↓+C
必殺技	鬼焼き	→↓↘+AorC
	琴月	→↘↓↙←+BorD
	R,E,D キック	←↓↙+BorD
	荒咬み	↓↘→+A
	／九傷	／↓↘→+AorC
	／八錆☆	／荒咬みor九傷中→↘↓↙←+AorC
	／砌穿ち	／荒咬み→八錆中AorC
	／鵺摘み☆	／荒咬み→八錆中BorD
	／七瀬	／九傷中+BorD
	毒咬み	↓↘→+C
	／罪詠み	／→↘↓↙←+AorC
	／罰詠み	／→+AorC
超必殺技	無式	↓↘→↓↘→+AorC
ストライカー動作	七拾五式・改	画面端から七拾五式・改で突進

☆マークは、カウンターモード時にスーパーキャンセルがかかる技です。（編集部調べ）

P.S.GAMEST Q&A G

色（シキ）のTシャツは、もう買ってくれたかな？サムライスピリッツの色の背中に描かれた紋章と蛇の入れ墨がバックプリントされた、かっこいいTシャツ。これなら、渋谷・原宿にも繰り出せるってもんですな。この夏、海に山に、そして夏コミにおすすめですぞ。（グッズ　亀）

~TERS '99 GOIN' ON!!

読者投稿大募集!!

●人気キャラが表紙を飾る、表紙争奪人気投票！題して「俺表紙」
KOF'99登場キャラクターの中で、もっとも愛するキャラクターの名前をハガキに書いて、ゲーメストに送りつけろ!!上位3キャラは、9月30日発売（予定）のゲーメストで、表紙を飾ることができるのだ!!

●攻略ページの絵は　この俺様に　描かせろ…略して「K3」
なんと、キャラ別攻略のタイトルにキミが書いたイラストを採用するぞ!!つまりそのキャラを一番うまく描いた人がこの栄誉に輝くってこと。ハガキサイズでタテのイラストを送ってね！

●その他イラスト＆質問 大募集
「K'に彼女はいるんですか？」といったキャラクターに関するものから、「○○と××は連続技になるの？」といった攻略に関する内容まで、SNKとゲーメストが質問にお答えするぞ!!イラストは4コマからCGまで何でもアリ。どんどん応募してね!!

KOF天国 パラダイス 第2回

CHU（以下C）：ども〜、今号もやってまいりました、KOFファンページ、KOF天国、略してキンパラ。
SNK宣伝課・梅本（以下梅）：なんか変な略称やな（笑）。前号のこのコーナーのタイトルも、めっちゃ怪しかったし。
C：そうッスか？


問題の前号のタイトル。

梅：…「安い！」は無いやろ。
C：ま〜ま〜ま〜。今回ちゃんと変わってるんだからいいじゃないですか。
梅：まぁええわ。んじゃ始めよか。

質問地獄

C：は〜い。それじゃ早速読者さんからいただいた質問をば…。新潟県にお住まいのPNんじばあさんからの質問、**「KOF'98で大人気だったタケシ君とミカちゃんは'99でも登場しますか？」**だそうです。とりあえず僕は出ると言う話は聞いてないけど、実際どうなんスか？


※写真はドリームキャスト版KOFのものです。

梅：あー、'98で隠し背景やったやつやね。**残念ながら今年はいてません。**ファンの方ごめんさないね。
C：それは残念。はいじゃ次。沖縄県にお住まいのPN　エア・バスト！さんからの質問です、**「ストライカーとしてアントンは出ないの？」**だって。ちなみにアントンってのは、マリーが飼っている犬のことだぁ〜ね。
梅：ハガキにマリーのイラストも描いてあったし、エア・バスト！さんはマリーファンちゅうわけやな。
C：らしいッスね。で、質問の答えは？
梅：これまた**残念ながら無い**んですわ。ただ、**マリーの勝ちポーズ**でアントンが出てくるのでそれで許したって。



C：あのマリーが襲われるやつッスね。初めて見たときちょっとビビリましたよ僕。アレ見てチョッピリ不純な気持ちになった僕は、やっぱり駄目人間デスカ？
梅：**そやね。**
C：…。
梅：はい次いってみよか。
C：神奈川県の加藤宏実さんからの質問、**「家庭用への移植はどうなる？」**と「来るSNK vs CAPCOMとの関連は？」の2つです。ど〜なのよ。
梅：家庭用ネオジオ版やネオジオCD版はいつものように出まっせ。それ以外の家庭用への移植はとりあえず**皆さんの希望次第**、といったところやね。2つ目の質問についてはなんて答えるべきなんやろな。とりあえず今のところ関連の予定はないんですよ。
C：う〜ん、さすがにまだ早すぎる質問ですねこりゃ。
梅：次のページにネオジオポケット版「SNKvsCAPCOM激突カードファイターズ」の情報が載っているので、そちらを遊んでみてほしいかな。
C：はいはい。さて、今号の質問はこんな感じですかね。
梅：ほなさいなら。

愛のイラスト展覧会

C：……待てい！
梅：わかってますって、イラストやろ?。コレも楽しみの一つなんやから忘れるわけないやんか。
C：僕が止めなかったら?
梅：いや絶対止める。…ってそんなんどうでもいいから、はよ見せて。
C：……はいはい。
（一通り見る）
梅：う〜ん、**庵が多い。**
C：人気キャラですから。みんな新キャラとかもバンバン頼むで、ホンマ。K'とマキシマのコンビとかオススメ。というわけで今回は真吾とアテナで！
C：う、う〜す。んじゃとりあえず今回はこの3つのイラストでいきましょう。まずは愛知県にお住まいのP.N．緋咲さんのイラスト。本人のコメントによると現在就職活動中らしいッス。
梅：今厳しいですからねぇ。月並みやけど頑張ってや。
C：で、イラストの話だけど素直にカッコイイッスね。真吾が**主人公みたい**。今回主人公チームだからいいのか！
梅：それは関係ないやろ。
C：そっか（汗）。…それでは次。栃木県にお住まいのPN為川京さんのイラスト。
梅：同じ真吾でも、さっきのとは違ってかわいらしいイラストやね。
C：うん。イラストだけじゃなくてコメントからも**愛**が感じられますな。
梅：これからも真吾を応援してやってな。たのむで。
C：では今号最後のイラスト。東京都にお住まいのPN　大石竜子さんです。募集直後に最速で投稿してくれて、前号で掲載された方ですね。今回はアテナちゅわん　です



東京都／P.N.　大石竜子さん



栃木県／P.N.　為川京さん



愛知県／P.N.　緋咲さん

梅：脇にあるコスチュームの中にに一つ変なのが混じってないかい?
C：ははっホントだ。庵の服を着たアテナってのも新しいかも。っていうか、この絵個人的に超好き。**へそのあたりがまた…**。
梅：おいっ！
C：と、とにかく皆さんどうもありがとう！あ〜んど、これからもよろしくぅ！
梅：そや、募集はまだまだ続いてるから、どんどん応募してや。待っとるで〜。
C：お、なんかうまくまとまりましたね。
梅：それではまた次号ってことで、さいなら〜。

キンパラではKOF'99に関するみんなからのイラスト＆質問を絶賛募集中だ。すべての宛先は…
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町　1-26
（株）新声社　ゲーメスト編集部　キンパラ○○係　まで！
大募集

安井さんがマルゲ屋に来た日

去る7月18日、マルゲ屋神保町店にて八神庵の声優・安井邦彦さんのサイン&握手会が行われた…。こんなおいしいネタ逃す手はない、ってことで取材に行って来た。

フレンドリーないおりん

イベント開始前。予想はしていたが、店の外にまで当然のように行列ができていたぞ。ただ、意外と（って言っては失礼だが）男の人が多かったのが、ちょっと予想外。とは言っても男女比率は7：3ぐらいでやはり圧倒的に女性が多かったんだけどね。中にはコスプレしている人もいたぞ（もちろん庵のね）。

イベント中の安井さんは庵のイメージ通り無口…ではなく、一人一人のファンと楽しげに会話をしながらサイン&握手を交わしていたぞ。そしてこのまま和やかムードで無事にイベントが終わるのかと思いきや、なんと生駒治美さん（マリーやナコルルの声で有名だね）、神谷けいこさん（リムルルの声で有名だね）、RUMIさん（ラジオドラマで八神庵とバンドを組んでいた谷間このえ役）、かかずゆみさん（谷間このえの妹、谷間菊理役）らが乱入!?商品お買い上げのお客さんに「ありがとうございました!」とマルゲ屋店員として（?）大活躍!大いに盛り上がったぞ。



photo
1　地下にあるマルゲ屋には収まりきらずに外まで並んでたぞ。
2　左からRUMIさん、神谷けいこさん、かかずゆみさん、生駒治美さんだ。
3　ファンから花束をもらう安井さん。
4　こちらは7月10日にマルゲ屋名古屋店で行われたイベントの模様。

8月17日発売号では安井さんの「夕陽と月」コンサートの模様をリポートするぞ。お楽しみに〜!!

いおりんのお言葉

無事（?）終了…そして、お疲れ様です〜と言いつつ安井さんに忍び寄る我ら。短い時間ながらコメントをもらうことに成功したぞ!

ゲーメスト（以下G） いきなりこんなことをお聞きするのも何ですが、今回のKOF'99には庵が入っていないのですが…。

安井 いつかはくるだろうと思ってましたが、ついにその時が来たんだなと素直に受け止めてます。

G ゲーメスト本誌でKOF'99のイラストや質問などを募集しているのですが、まず最初に「庵はいないの?」という内容のものがたくさん来たんですよ。

安井 ありがたいです。そういう人のためにも頑張りたいと思います。

G 時間がないので最後になりますが、今日の感想を一言お願いします。

安井 一人一人と直接話ができたのが嬉しかったですね。手紙とかをもらうことがあって、もちろんそれも嬉しいことなんですが、やっぱり直接会って、庵ファンの生の声が聴けたのが、僕としても一番嬉しかったです。

G どうもありがとうございました。

SNKvsCAPCOM第一弾はネオジオポケットだ!!

恐らく1999年のゲーム業界にとって最大のニュースとなるであろう、SNKvsCAPCOM。その第一弾「SNKvsCAPCOM 激突カードファイターズ」の最新情報を入手したぞ。ネオジオポケットで今秋発売予定だ。「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」のキャラも登場するかも…?

なんと!2バージョンで発売!

ファンとしてはカプコンキャラとSNKキャラの初対戦が楽しみな「SNKvsCAPCOM 激突カードファイターズ」だが、なんとも意外な展開になってきた。というのも、なんと「SNKサポーターズバージョン」と、「CAPCOMサポーターズバージョン」の2種類が発売されることになったのだ。

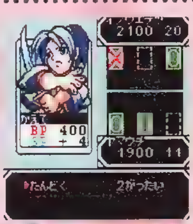
気になる中身の違いはというと、ゲーム開始時に主人公が持っている「スターターパック（50枚のカード）」の内容。「SNKサポーターズバージョン」ではすべてSNKキャラクターで、「CAPCOMサポーターズバージョン」ではすべてカプコンキャラで構成されているのだ。もちろん友人とのトレード（交換）や対戦によって、バージョンの違うメーカーのカードを入手することも可能だと思われる。さて、キミはSNKサポーター?それともカプコンサポーター?

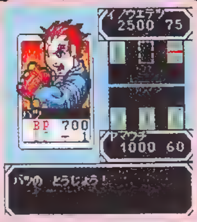
DC版との連動も予定!

登場するカードは、なんと約300種類!かなりマニアックなものも含まれていそうで、非常に興味深い。両メーカーともアーケードに馴染みの深いメーカーだけに、懐かしのキャラも登場するか?

また、「SNKvsCAPCOM 激突カードファイターズ」は3つのゲームモードを搭載している。カードゲーム大会での優勝を目指す「ストーリーモード」、カードの交換をおこなう「トレードモード」、そして友達との対戦を楽しむ「対戦モード」だ。これら3つのモードだけでも色々な楽しみ方ができそうだ。









さらに12月にネオジオポケットカラーで発売を予定している格闘ゲーム「SNKvsCAPCOM（仮）」との連動が予定されている。またこの格闘ゲーム版は、カプコン制作での発売が予定されているDC版「SNKvsCAPCOM（仮）」との通信連動ができる予定。ということは、ひょっとしたらセガの「ジャイアントグラム 全日本プロレス2」のようにビジュアルメモリをしようしてアーケードでの新しい遊び方もできるかも?来るべき日のためにも、今のうち「SNKvsCAPCOM 激突カードファイターズ」を遊び倒しておこう。

SNKvsCAPCOM
激突カードファイターズ
1999年夏発売予定
価格：未定

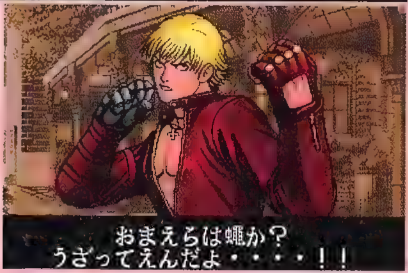
ERS '99 GOIN' ON!!

ACCESSORIES
●クロムハーツです。また、シルバーのアクセサリーは火打ち石のような役割も兼ねた便利なやつです。

GROVE
●K'には草薙京の能力が移植されている。右手のカスタムグローブは、その能力を制御する働きがあるのだ。(編集部／ストーリーより要約)

SKIN
●地黒です。

WEAR
●来ているのはツナギではありません。上着はシングルのライダースジャケット風のシャツみたいなもので、革製ですが、薄いものです。下はレザーパンツにチャップスを重ねてはいているものです。チャップスはわかりやすく言えば、カウボーイが馬に乗るときに着るやつです。
(データ提供／SNK宣伝課&開発プランナーほっそん氏)



その他の勝利メッセージ

「一人で充分だ・・・・！」

「返り血かよ・・・・。
また拳が嫌な色になったぜ」



K'の素顔に迫る!!

●謎が多い新主人公、K'。今回はその素顔に少しだけ迫ってみたぞ。この続きはゲームをプレイして君自身の目で確かめよう！

データ提供／SNK宣伝課

声優　松田佑貴氏
最初の役作りは「ルパン三世」でした。(後に、それは間違いであることが判明) 次にした役作りは、カッコ良い二枚目キャラでした。(それも、後に間違いであることが判明) 最終的には、その2つを足して3で割ってみたのが今回のK'です。おいおい、3で割ったら割り切れないだろーが！というツッコミはさておき…残った部分は、寂しさとか悲哀とか…そういう感じじゃないでしょうか？…違ったらゴメンなさい、開発の方々…。

PROFILE

キャラ名：K'
声優：松田佑貴
格闘スタイル：暴力
誕生日：不明
年齢：16～18歳
出身地：不明
血液型：不明
身長：183cm
体重：65kg
趣味：なし
好きな食べ物：ビーフジャーキー
得意スポーツ：なし（運動は苦手）
大切なもの：なし
嫌いなもの：KOF

●「不明」が多いK'のプロフィール。気になる項目について、プランナーのほっそん氏にに聞いてみた。

Q　K'ってバイクとか乗ってそうなんですけど、趣味は本当にないんですか？

A　趣味は「なし」です。趣味を持たないことが趣味と申しましょうか…。

Q　なぜビーフジャーキーが好きなんですか？

A　「酒のツマミだから（談）」ということです。

Q　なぜKOFが嫌いなんですか？

A　「サムイから（談）」出場者が馴れ合っているように感じているのでしょう。

以上。ちなみに項目の中にはないが、「クセ」は煙草の火を右手のグローブでもみ消すことだ。ストーリーでマキシマに注意されてたよね。

関係者が語る K'のイメージ

イラストレーター　森気楼氏
第一印象は「革」です。全身革ずくめで闘う新主人公「K'」。きっと汗でムレムレしだろう。だから胸を大きく開けているんだ。夏場はキツそう。革だからクリーニングに出しても高いよな。着替えはあるのかな。下着は穿いてないのかも…そんなところです。

プランナー　ほっそん氏
名前とか設定の所までは結構すんなり来たんですが、デザインとそれにともなう作業では相当苦労しました。どんなキャラクターでもそうなんですが、デザインをする側と設定を考える側のすり合わせというのはいうのは必要で、それが特に難しかったキャラクターではあったと思います。
デザイナーさんにはかなり苦労させてしまったなぁ、と。難産だっただけに、かなり愛着はあるのですが…。まだまだこれからなんですけどもね。

コメントを下さった方々

森気楼氏／キャラクターイラスト、メインイラストを担当
近況
最近、有名な漫画家さんやイラストレーターさんとお会いする機会が連続してありました。すると、ほとんどの方が昔僕が描いた漫画本を持っていて下さったのであせりました。正体バレてる。

ほっそん氏／プランナー
近況
今は原稿を書いています。締め切り10分前です。FAX送信を完了する頃には締め切りを過ぎていることでしょう。いつもすいません。かしこ。

松田佑貴氏／声優
近況
7月30日～8月1日までの期間、東京・新宿のシアタープルで舞台「Angel Touch」に出演します。お問い合わせは、直接、劇場まで！03-3209-0222、までお気軽にどうぞ！

●8月17日発売号ではマキシマについてお送りするぞ！お楽しみに!!

●最近ゾンビリベンジを始めました。メストの攻略を参考にしつつ、少しずつプレイしています。近ごろでは珍しく慣れれば1コインで遊べるゲームというところと、さりげなく笑わせてくれるところ（ギターに仕込んだマシンガンとか）がいいです。／東京都　COPくん

THE KING OF FIGHT

GAMEST オリジナル 相関図を作ろう

新たなドラマが待っていそうなKOF'99。
このコーナーでは、みんなのハガキをもとに
非オフィシャルなキャラクター相関図を作るぞ！

会議のヴォルテージはいまが最高潮（クライマックス）

まんまん つ～わけで企画ページを4Pやりたいんスけど。
もも キンパラ4P。
CHU うわ、キツ～っ!!
ぴぐ 歴代アテナの声優を集めて、座談会みたいなのやろうよ。っていうか、さとう珠緒に会わせれ。
もも それ、いい!!ブラボー!!
CHU サイコー!!
まん そんな私欲を満たすような企画、実現してたまるか!
ぴぐ え～、読者のみんなも喜ぶと思うんだけど。
珈琲 一番喜ぶのはぴぐさんっつうところですか。
まん まぁ、いずれにしろ、今回は進行の都合上、絶対無理ッス。駄目ッス。
ぴぐ ちぇっ。使えねえ!
まん 読者の要望があれば再考、てとこですかね。
CHU キャラが一新されたんだし、相関図とか載ってると読者は喜ぶんじゃないかなぁ。
珈琲 あぁ、例えば香澄とだれそれは、とか、香緋と誰々が、みたいなやつを。この不肖、珈琲ふりーくめがぜひ…。

もも 香澄はいいから。まずはK'からだろ、フツー。
ぴぐ でも、あんまり普通の相関図でも面白みに欠けるね。
はまー KOF'95ムックにあったベノムストライク一族風に仕立て上げますか。
ぴぐ ひいい!やめろよ、ひとのトラウマに塩塗るのは!
（※注…ベノムストライク一族とは、KOF'95ムックに掲載された、ハイデルンの強キックとキングのベノムストライクのモーションが似ている→実は親子では、といった妄想を実際に記事にしてしまったという歴史的赤面コーナー）
CHU でも、いろいろ話を膨らませる方向性は賛成だな。
はまー ゲーメストオリジナルの相関図を作っていくと面白いのでは?
まん じゃ、特に反対がなければ、それで。誰が書きます?CHUさんとか。
CHU 僕、KOFパラダイスがあるから…はまーさん?
はまー オレ、システムのページあるし。
ぴぐ あ、ボクは帰ってペ○ソナとかやりたいなぁなんて。
ぜんじ じゃ、やって。
ぴぐ はい。

秘密会議場（アミーレス）にて

ぴぐ やっぱ、こういう妄想系は夜のほうがネタ出るよね。
ライターA ところでさぁ、K'のKって、いったい誰のコトだと思う?あ、オレの名前は伏せといてね。
ライターB やっぱ草薙京のKなんじゃないですかねえ?京の格闘能力を移植されてるっていう設定でしょ。
A 決まり。じゃ、終わりね。
ぴぐ え、もう?
B さすがにまだ早いでしょ。
A ちょっと安直過ぎか。年齢が16～18ってことだから、ちょうど京の弟とかだったりするんじゃないの。
B そういえば、京の家族構成ってどうなってるんでしたっけ。
ぴぐ 親父が柴舟でしょ、あとお母ん。PS版のアドベンチャーゲームでは、従兄弟とかも出てきたような…。
A 弟はいないの?
ぴぐ どうだったかなー?
A そういえば、京1と京2は京じゃないの?
ぴぐ 京1、京2は本物の京サマとは誕生日が違うんですよ。だから京サマではありえないっすね。
B 実は真吾が生き別れの弟でイコールK'だったっていうのはどうすか?グローブしてるし。
ぴぐ 真吾のとは、色も形も違うんですけど。
A でも、京の格闘能力を移植されたっていうわりに、使う技とか全然京とは違うよね。
B 確かに。
ぴぐ 分かった。分かったよ。ちょっとこの技を見てみ。
A アイントリガー・セカンドシュート?
ぴぐ キングのベノムストライクにそっくり!
B 結局それかよ!あ!!
A なに、今度は?
B アイントリガー・セカンドシェルのモーション…キングの遠距離立ち強キックにそっくり…!
ぴぐ うおぉぉ、これで間違いない。K'のKはキングのKだ。ということはK'はキングの弟だろ!!
A いや、待て。それだけでキングと関わりがあると決めるのはどうか。
B 確かに。もしかしたらケンスウのK、いやいや、香澄、キム、もしかしたら、このうちの誰かかもしれません。
ぴぐ あと珈琲ふりーくとか。
A それはC。
B じゃ、オチが付いたとこでゲーメスト見解のまとめに。
ぴぐ む～、K'は京の格闘能力を移植されつつも、格闘技はキングに教わった。そしてキングとは姉弟の関係かも、といったところで。





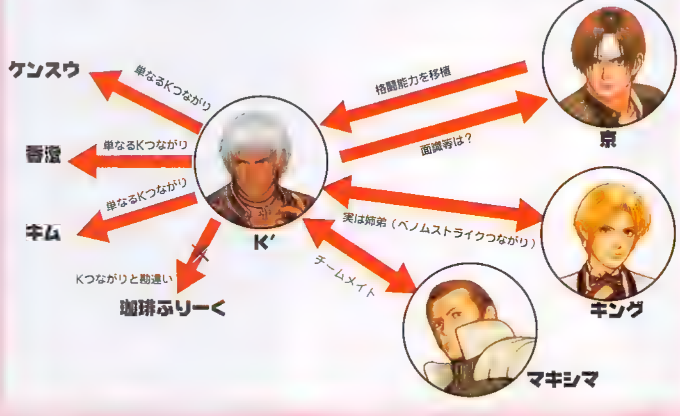


この2点が、今回K'とキングの両者を結びつける根拠となった問題のカットだ。

かくして、KOF'99キャラクター相関図のパズルの1ピースは埋められたわけだが、いまだにほとんどの部分が空白として残っているこの相関図を埋め尽くすのは、たやすいことではない。そこで、読者諸氏には このキャラと、このキャラの関係は○○で、その理由は△△だからといった具合に相関図の作成を手伝ってもらいたい。普段見落としがちだが、意外なつながりのあるふたりの関係をこっそり教えてくれれば、それがゲーメスト認定の相関図に採用されるかもしれないぞ。
キンパラ「相関の妄想」係まで奮って投稿してくれたまえ。あ、そうだ。ついでに、歴代アテナ座談会の実現を夢見る人は キンパラ アテナ座談会実現希望係まで熱い魂を送りつけてもらいたい。オレも葉書買いに行くか。

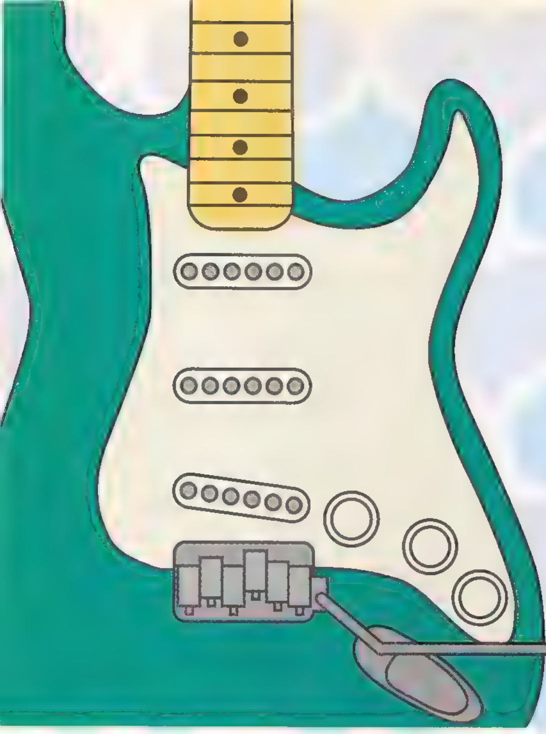
GAMEST ORIGINAL キャラクター相関図'99

※この相関図は編集部独自に**非オフィシャルに**制作したものです。




KOF'99
KOF
OF SUMMER
THE KING OF FIGHTERS
©SNK 1999


KOF
OF SUMMER
THE KING OF FIGHTERS
The Future Is Now
SNK
SNK Home Page URL
http://www.neogeo.co.jp/



背中を合わせてステージ気分!

namco

Guitar Jam™

君のいくゲーセンにはもう入荷されたかな？
プレイするときの予備知識を紹介しよう。

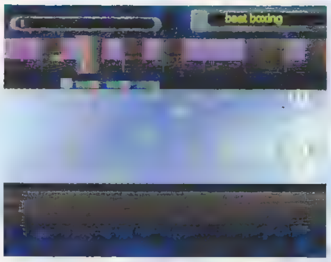
担当：K-TAN

2人同時プレイでエキスパートを制覇せよ!

ギターが2台あるので、当然ツインリードはできる。しかもツインリード独特の特徴があり、楽しさは加速する。その特徴とは、「同じ曲でも難度の高さが変わる」のと、「ノーマルとエキスパートを別に選ぶことができる」。さらに、「片方がゲージ0になっても、もう一人が0にならなければプレイを持続できる」といったメリットまであるのだ。

難易度の高さは、1P側がノーマルでも2P側がハードだったりする。曲選択画面を見ると曲名の両脇にランクが付いているので、よく見るようにしよう。なかでも注目してもらいたいのが、残りの2つ。ギタージャムでは、プラクティスとノーマルモードはピッキングだけの操作しかおこなわない。それに対して、エキスパートは12フレットを使った本格的なプレイとなる。慣れないうちにこのエキスパートモードに一人で挑戦しても、簡単な曲はともかくノーマルでも瞬殺される可能性もでてくるだろう。

そこで、ツインリードのメリットを利用するのだ。1Pでノーマルを選び、2Pでエキスパートを選ぶ。1Pで長持ちしてもらい、2Pでひたすら練習するといった方法がとれる。フレットの位置を覚えるには最適だろう。これを交互におこなえば、2人で覚えられるぞ。



ノーマルモードはピッキングだけなのでラクだ。しか〜しハードでは…。

2人同時プレイでエキスパートを制覇せよ!

ギターのプレイスタイルにもいろいろあるが、この中に足をスピーカー（に限ったことではないが）の上に乗せて弾くスタイルがある。コンサートとかに行く人はわかると思うが、ステージ前に出っ張りがあるよね？あれなんかによく足を乗せている。

ギタージャムには、アレに似せた足乗せ台があるのだ。また、肩掛けをしながらプレイしているとだんだん肩が痛くなってくるので、肩掛けはせず、腿の上にギターを乗せてプレイするというのもありだ。完全に曲を覚えてしまったら足乗せ台に腰掛けて、画面を見ずのプレイも…やる？



ここに足をズンとのっける。足マークがないところもあるかも。

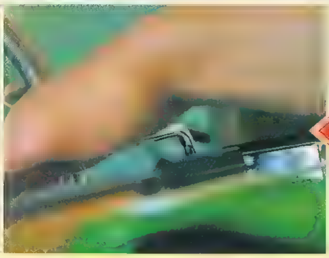
2人同時プレイでエキスパートを制覇せよ!

前回でも紹介したこのアーム。「曲中にアームを使え!」と指示された曲にはまだ遭遇していないが、別に指示がなくても、どこでも使うことができる。

それでは、具体的な使い方を説明しよう。テレビの音楽番組なんかを見ていると、たまに上下に振っているのを見かける。だが、ギターを知らない人がこれを見たら、間違いなく誤解される奏法だ（もちろん、演奏自体はちゃんとできてる）。アームは振るのではなく、奥に押すのだ。余裕があったらやってみよう。



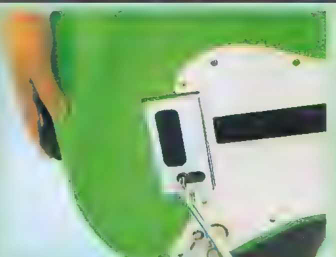
これはあてがっている写真だけど、握ってもいいぞ。



そして押す！これでギュウンと音階が下がる。最後の締めに使う？

2人同時プレイでエキスパートを制覇せよ!

まず、左側の写真を見てほしい。アームのついているすぐ上に、黒い縦長のセンサーがついている。この部分をブリッジというのだが、ここに手をあてがいながらピッキングするのが、ミュート奏法だ。演奏していると、そのうち楽譜の中に「M」という文字が出てくる。これは、「ミュートせよ」という指示なのだ。ミュートをおこなうことで、音を切ることができる。慣れないと違和感があるかもしれないが、頑張ってトライしてみてくれ。曲によって、あるかないかは決まっている。



縦にちょっと黒くて長いのがミュートセンサー。



ここに、こんな感じで手の側面をあてがう。この状態で弾く曲があるぞ。

P.S.MESSAGE　G　今回と前回の「ギタージャム」の取材は、JR南武線尻手駅近くのゲームセンター「ワンダーシティ　プラボ鶴見店」で取材させてもらいました。開店前の忙しい時間にわざわざキテレツな取材を受けていただいて、感謝感激。蓮舎店長&店員の皆様ありがとうございます。（マッスル）

2人同時プレイでエキスパートを制覇せよ!

フレットを指で押さえるときは、1本の指だけではなく、人差し指から小指までふんだんに使えるように訓練しておくといい。1本の指だけを動かしたのでは、限界があるからね。

例えば、流れてくる楽譜に3、5、6の順番できたとする。こんなときは、3フレットは人差し指、5フレットは薬指、6フレットは小指で押さえていくようにしよう。

ちなみに、6フレットを押さえるとき、3と4フレットを押さえたままでも音は出るぞ。7フレットまで出てきたときは、5フレットが中指になる。4本の指を使いきってしまったあとに8、10、11と流れてきた場合は、手をスライドさせて8フレットに人差し指を持ってこよう。手をスライドさせるとき、慣れないうちはフレットの位置を見失うこともあると思うので、最初は目で確認しよう。

コツをつかんできたら、人差し指でフレットを押さえたままスライドさせ、画面に出ている表示で見ていくようにすればいい。



人差し指と中指を同時に押さえているけど、5フレットの音は出る。

2人同時プレイでエキスパートを制覇せよ!

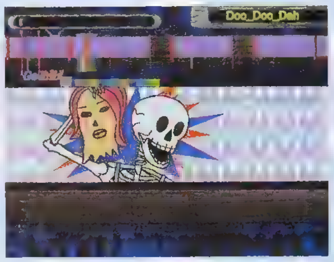
曲名にカーソルを合わせるとその曲が流れるので、それで気に入ったものを選べばいい。ブルージーなものからバラードまであるので、ジャンルの幅はある。

それからピッキングのタイミングだが、かなり種類がある。一番ベストなタイミングだとCoolになり、はずれだとBadになる。他にもいろいろあり、ピッキングするタイミングが速いとFastと表示され、遅いとSlowとなる。左の表にまとめておいたので、流す程度に見るだけで結構だ。

なお、( )内の言葉は、まったく気にしなくていい。

タイミングの種類

- Cool(最高だぜ)
- Good(いいんじゃない)
- Fast(はえぇよ)
- Slow(遅いっス)
- Bad(おいおい)
- Miss(頼むよ…)



エレキ君に合わせてビートを刻む!魂を奮い立たせるのだ!!

愉快なジャムり方入門



一人でモクモクとやるのもいいけど、やっぱこのテのゲームは楽しげにプレイするに限る!っつーことで、このコーナーでは「ギタージャム」をゴキゲンにプレイするための、よもやまパフォーマンスを集めてみた!

超ナリキリで遊べ!

ギタージャムのいいところって言やあ、やっぱ実物大サイズのギターコントローラーを採用しているところサ!

フレットに手をかけてピッキングレバーを弾くと、すこぶるシックリくる抜群の安定感!んん〜、いいネッ!

こんだけ本物指向なら、少々オーバーなパフォーマンスをかました所で、気後れする必要はなかろう!荒れ狂うリズムの海に身を委ね、炎のトレモロ奏法を見せてやれーい。



あくまでパッショネイトに!

ギターは魂で弾く!体全体でソウルのほとばしりを体現しよう!



ムーディー重視!!

時にはメロウに。アコギの音色にあわせて、しっとりとつま弾いてみるのもいい感じ?



オリジナリティ万歳!!

ギターが馴染んできたら、各自趣向を凝らして、オリジナル奏法を生み出してみるのもいいだろう。



オレたちのヘッドヴァンキングを見とくがーッ!

気合で頭を振りさらせ!



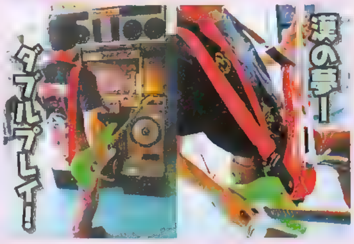
小技を効かせよ!

小技として、ヒザ付きをやったり、ちょいとハネてみるのも粋なかんじ。



二人同時もバッチギュー!

二人で演る時は、ユニゾンポージングを考えてみるのもいいかもしれないぞ。



漢の夢ーダブルプレイ!

一度はやりたいダブルプレイ…ノーマルモードならなんとかなりそうだ!(笑)

ギタージャム無法者

基本的に好き勝手に遊んでよい当ゲームだが、中にはゲームセンターの平和を脅かす、珍妙極まり無いプレイスタイルも存在する。

ここでは、問題の暴虐プレイを一部抜粋して弾劾!みんな、まねしちゃだめだぞう。

寝ない



「魂の足のせ台」(正式名称)が調度いい塩梅だからと言って、神聖なステージでの睡眠は禁止だ。注意。

ギターを振り回さない!



パンクスのステージじゃあ日常茶飯事だが、ゲーセンでは遠慮しとこう。ギターを燃やすのもまた然り、だ。

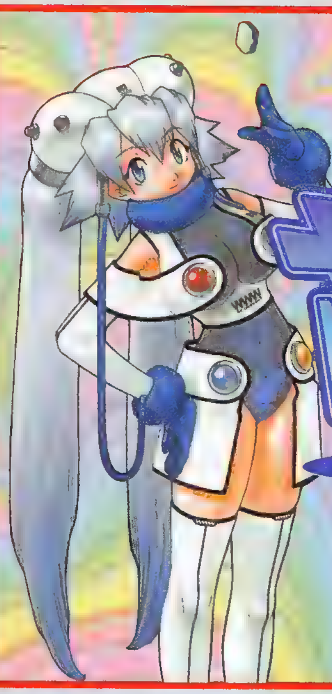
P.S.GAMEST Q&A G

「ギタージャム」の発売も、8月上旬でほぼ固まりそうだ。歌ものやフュージョン、バラード、メタルなど曲の種類も様々なジャンルにわたっているので、好みのジャンルもあるだろう。歌ものの歌詞を覚えて、後ろでカラオケプレイというのもアリ?とにかく発売が待ち望まれる。

この際はっきり言わせてもらうが、今回はモード紹介！



●通信対戦
●デジタルサーフィン
●ジャンファイターズ
どのモードもやみくもに素敵だ！



真夏の暴れん場が帰ってきた！

対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン™

前作「ホットギミック快楽天」の熾烈な戦いから幾年月…。ついに、新たなる戦場が我々の前に姿を現したーッ！ゲームの稼働時期は、まさしくこの夏、8月！貴様等、軍資金の用意はできておるか?!

担当：長崎奉行HYPERACTIVE

今年の夏はコイツに振り付け！

てなわけで、前作の興奮も冷め遣らぬうちに登場した「デジタルサーフィン」だが、早くも各方面から絶賛の嵐、会場はただならぬ興奮に包まれている。

そこで、今回は拉麺道の権威でもあり、ついでに熱心な麻雀ゲームメニアでもある本誌編集長石井ぜんじ御大に、ホトギミ3についてのファーストインプレッションを聞いてみたゾ！

長崎 どうスかね、今回のホトギミは？
ぜんじ そうだね、資料を見るかぎり、今回は爆乳と貧乳の中間がワリといそうでよかったよ。
長崎 は？
ぜんじ ホットギミックというと、極端にデカいか極端につるぺたかの2択、というイメージがあったからね。
長崎 …そうすか（どっちかっつーと、今回は平均して大きいと思いますけど）。
新モードについては何かないですか？
ぜんじ やばいねー、コレ。このキャラクターたちはヤバイよ、ウン。
長崎 確かに、いろんな意味でヤバそうですが。
ぜんじ この異様なパワーは、最近のありがちなキャラクター群に喝を入れてくれると思いますよ。
長崎 対戦モードの2キャラについてはどうですか。
ぜんじ どうですかって言われても（笑）。こんな人材、よく見つけてきたな。ぜんじも脱帽って感じだが、そう言いつつも俺は…。
長崎 おわーっ！ぜんじさん、その先はッ！（つづく）



1人プレイモード デジタルサーフィン

コイツがなけりゃ始まらないぜ！お約束のギャルギャル対局モードがこの「デジタルサーフィン」！帝国臣民待望のお仕置きシステムも、もちろん今作も標準装備。

ストーリー紹介ッ

インターネットでネットサーフィンに興じるのが俺の深夜（23時以降）の日課っていうか宿命。

その熱心さが高じてか、突如デジタルネットワークの世界に吸い込まれてしまった。アンラッキー'99！だが、幸いなことに相棒の雀犬も一緒だ。

ここはひとつ、持ち前の「ジャンパワー」で、この世界の出口を探そうじゃないか！



今回の冒険は妖しい電脳世界！かあちゃんに見られないように注意だ！

その頭でボタンを焦がせ

戦い疲れたリーマンたちの心を癒し、無垢な少年少女たちに夢と希望プラスアルファを与えてくれた「お仕置きシステム」を今に伝えるのが、「デジタルサーフィン」のアイデンティティっていうか概況。

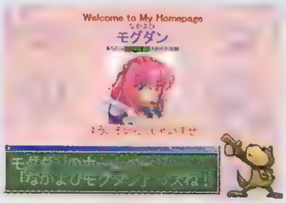
今回登場する女の子ちゃんたちを手掛けられたのは、実際にホームページを開設しているイラストレーター、漫画家、CG作家の皆さんだ！

マジな話で豪華な面子が勢ぞろいしており、ヘヴィなギミッカーならずとも、思わず基板を予約しちまいたくなることこのうえなし！っつー感じだ。

メインキャラクターイラストは、本誌でおなじみの「古崎観音」先生が担当されているのも見逃せないポイントだ。もはやどうしようもなく期待せざるを得ない、というのは万人の共通見解であろう。



お仕置きも充実！各作家の個性を色濃く反映…してたら一部ヤバイ（笑）。



雀犬と一緒に幾多のサイトを渡り歩いて、この世界からの出口を探そう！

P.S.MESSAGE G ◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技5：連続技がメジャーになるにつれ、一回の連続技で一気に減ることを避けようとするシステムが加わっていった。それが連続技補正と言われるものである。つながっていれば、計算して本来のダメージ量より少しずつ落としていこうというシステムだ。

対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン™

デジタルサーフィンキャンペーン開始！

今度のホトギミ3は「デジタルサーフィン」と銘打たれているように、インターネット感覚でゲームが進行していくのが1つのウリとなっている。

そこで、彩京では「実際に、プレイヤーの皆さんにも、デジタルサーフィンを楽しんでもらいましょう！」ということで、今作のキャライラを手がけている下記のイラストレーターたちの個人用HPを実際に巡り、各々のHPタイトルを、彩京オフィシャルHP内のフォームにて投稿（HPタイトルを記入する）するというキャンペーン企画を実施している。

インターネットの環境を有している人は、ぜひ参加してみてはいかがかな？

<キャンペーン概要>

■実施期間
1999年7月15日（木）～8月31日（火）

■プレゼント対象人数
300名

■プレゼント
「対戦ホットギミック3デジタルサーフィン」オリジナルマウスパッド

■参加方法
実際にホトギミ3のキャライラを手がける、各イラストレーターのHPを巡り、彩京ホームページ内のフォームにて投稿（HPタイトルを記入する）すればOK。

～ホトギミ3・イラストレーター　個人HPアドレス～

●ありかわかときち
http://www1.odn.ne.jp/~aag11440/
●ISUTOSHI
http://www.tky.threewebnet.or.jp/~isutoshi/
●げげら俊和
http://www.din.or.jp/~gegera/
●寺田克也
http://www.t3.rim.or.jp/~terra/
●白亜右月
http://www7.big.or.jp/~hakua/
●みうらたけひろ
http://www.din.or.jp/%7Ehpm/miura.html/
●モグダン
http://www.netlaputa.ne.jp/~l20mogue/
●安森然
http://plaza.mbn.or.jp/~zen_yasumori/
●吉崎観音
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/
●来鈍
http://home3.highway.ne.jp/~huan/

※詳細は、彩京オフィシャルHP
http://www.psikyo.co.jp/ まで

1人プレイモード

ジャンファイターズ

屈強のジャンファイターたちが闇雲に集結！ここに、愛と感動とタイツ魂の物語が幕を開ける…かもしれない。



期待の新人(笑) **ジャンボーイ！**

ジャンファイターズストーリー紹介

第13回・国際ジャンファイト決勝戦は、130時間に及ぶ壮絶な死闘の末、ジャンアメリカの勝利で幕を閉じた。

それから数年後…。

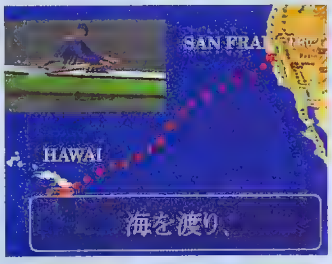
静かな余生を送っていたはずのジャンアメリカが、慰安旅行先の日本で突如、行方不明に！

彼の息子、ジャンボーイ（17歳・男前）は、父の行方を探すべく旅に出る。手がかりはただ1つ、父からの最後の電話（コレクトコール）に託された謎のメッセージ。

『ボーイ、便器に気をつけるネ！日本の便器は…』

彼は真新しいジャンスーツを身に纏い、ロッキーの山々を越え、太平洋を爆泳し、ついに神秘と麻雀の國「ジャパン」へとたどり着いた！

行け、ジャンボーイ！ジャンパワーと共にあらんことを！



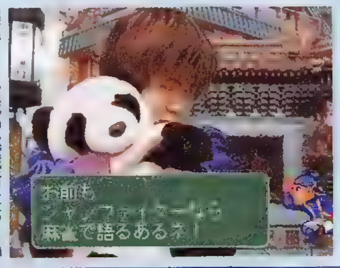
海を越えてやってきたアイツ！「アメリカはクレイジーを輸出している」（ロイター発）

未曾有の大冒険！父を訪ねて三千海里

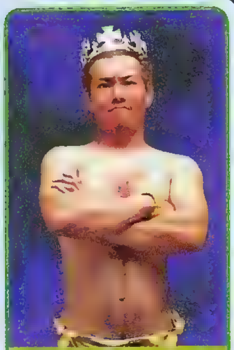
早くも話題沸騰の新モード「ジャンファイターズ」。本誌から選ばれし精鋭たちだけに、当然、出てくる輩はみんな変態…もとい個性的なジャンファイターばっかり！ひいいいおっかねええ！

ストーリーを読んでもらってもわかるように、主人公はジャンアメリカの息子、ジャンボーイ。血を分けた親子だけあって、見れば見るほどウリふたつである（笑）。

果たして、ボーイはジャンアメリカ失踪の謎を解き、惑星ゾラに平和を取り戻すことができるのか？次回戦闘メカザブングル（以下次号）。



襲いくる脅威の挑戦者たち！いやホンマ、シャレならんて。



<プロフィール>
名前　ジャンプリンス
職業　はだかの王様
出身　ヨーロッハ
年齢　25歳
備考　王様だけどフレンス
好きな食べ物　プロテイン
好きな言葉　裸一貫

はだかの王様 ジャンプリンス

彼は欧州の小国にいた。

そして何より、乾いていた。

愚か者には見えないステルスタイツに隠された（丸見え）、闘うためだけに鍛え上げられた肉体。

キングの座を約束された何不自由ない生活、しかしそれは、彼の望むものではなかったのだ。

「余は、麻雀がやりたいナリ！」

噴出する心の叫びに身を任せ、居城をあとにする。王族の本能が行き先を教える。

「東に向かえ！奴はそこにいる！」

どんなに遠くとも、未だ見ぬ「奴」を感じる！もはや彼を止めることはできない！

「焼き印」「ウィリアム・テル」「プリンス・パンチ」…今、500年の時を越え、ヨーロピアンな暴君技がここに爆発する！

通信対戦

漢の通信対局モードがこの「通信対戦」！ 帝国臣民待望のフィニッシュホールドシステムも標準装備。

～通信対戦ストーリー～

時は15世紀末。全世界の命運を賭けた東西戦争があった。それは歴史の闇に隠された、伝説のジャンファイト。熱き漢たちの魂の宴。資料研究5年、著名歴史研究家の全面協力を得て、今その謎が説き明かされる！



<プロフィール>
名前　ジャンショーグン
職業　戦国魔神
出身　日本
年齢　28歳
備考　毎週一度は白馬で浜辺を疾走
好きな食べ物　白飯
好きな言葉　宇宙スペースナンバーワン

戦国魔神 ジャンショーグン

彼は備前の小国にいた。

そして何より、乾いていた。

将軍家に代々伝わる家紋入りタイツに隠された、闘うためだけに鍛え上げられた肉体。

大将軍の座を約束された何不自由ない生活、しかしそれは彼の望むものではなかったのだ。

「ワシは、麻雀がやりたいでござる！」

沸き起こる魂の叫びに身を任せ、居城をあとにする、武家の本能が行き先を教える。

「西に向かえ！奴はそこにいる！」

どんなに遠くとも、未だ見ぬ「奴」を感じる！もはや、彼を止めることはできない！

「弥七」「打ち首」「平凡パンチ」…今、500年の時を越え、オリエンタルな殿様技がここに爆発する！

次号、9／15号(8／17発売)にて、衝撃の重大発表あり！お楽しみに！(笑)


YAG SYSTEM Code-A Printed in JAPAN 1999
東京 原宿 ひがし 大宮 横浜 大阪 札幌 仙台 名古屋 福岡 広島 沖縄
日本のどこにいても同じ授業が受けられる。
2000年度4月生
入学願書受付中
MEDIA CREATOR SCHOOL
学校法人
大矢学園グループ
代々木アニメーション学院
〒151-0053
東京都渋谷区代々木
1-20-3-GM-7
フリーダイヤル
0120-310-042
才能を世に！
The Game Section POWER UP!
伝統実績最強のゲームスクール！
無料一日体験入学
やってみれば分かる！ゲーム作りの面白さ。
先生も優しい人ばかりです。
案内書無料郵送
詳しいカリキュラムが書いてある案内書です。
YAGの全てのシステムを知ることが出来ます。
お気軽にお電話でお申し込みください。
充実の機材と
親切丁寧指導で
21世紀に活躍する
クリエイターを育成します
ゲームCGを作成する
グラフィック・デザイナー科（2年）
独自の世界観とルール創作をする
ゲーム・デザイナー科（2年）
登場キャラクターを生み出す
キャラクター・デザイン科（2年）
感動のストーリーを作り出す
ゲーム・シナリオライター科（2年）
臨場感のある音楽を奏でる
サウンド・ディレクター科（1年）
ハリウッド映画に迫る映像をWSで創り出す
モーション・デザイナー科（2年）
パソコンの組上げからデジタルアニメまで
デジタル映像エキスパート科（2年）
インターネットとCD-ROMなら
マルチメディア・クリエイター科（1年）
学校法人 大矢学園グループ
YAG
代々木アニメーション学院
生徒制作 新作ゲーム発表会 in YAG
YAG
代々木駅
在校生が制作したゲームの発表会を行ないます。
明日のゲーム業界を背負う若きクリエイターが
作成した面白ゲームが大集合だ！
11:00～16:00 入場無料・予約不要・自由退室可
8月25日（水）開催
Windows版CD-ROM
ご来場者全員に プレゼント！
涼しい教室で
熱い指導をします。
将来、ゲームクリエイターを目指している君！代アニで勉強してみないか？
8月24日（火）25日（水）にフリースクール（参加費無料）を実施するぞ。
フリースクールには予約が必要です。希望の方は、ハガキにお名前、お電話番号、
年齢、「ゲームサマーフリースクール希望」とご記入の上でお申し込みください。
COURSE MENU
CG作成
映像編集
サウンドエディット
やってみよう！サマーフリースクール
Summer Free School '99

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST

8/30

AUGUST 30.1999.272

表紙「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」 イラスト/ルーガル・ガメ夫

特集

2号連続 K.O.F.'99攻略特集 ―― 4

3号連続 夏休み直前企画 第2回 もっとゲーセンに行こう! ―― 112

スクープ

ジョジョの奇妙な冒険 大いなる遺産 ―― 2

一押し

鉄拳TAG TOURNAMENT ―― 150
ぐわんげ ―― 145
ストリートファイターEX2 PLUS ―― 171

攻略

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE ―― 158
バトルバクレイド ―― 39
ギガウイング ―― 36

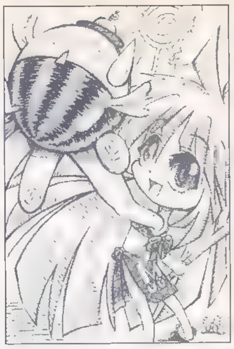
好評連載

設定資料集(ぐわんげ) ―― 105
インフォメーション ―― 57
コラムの中庭 ―― 64
DOH-R ―― 68
コナミ元気ロケ通信 ―― 72
ゲーメストアイランド ―― 73
カラーアイランド ―― 82
コンスポ ―― 92
猛者通信 ―― 98
初心者講座 ―― 100
帰ってきたレゲーの魂 ―― 102
TCG入門 ―― 110
ハイスコアクローズアップ ―― 132
めざせハイスコア ―― 134
プレゼント ―― 142
編集後記 ―― 144

ゲーメストからのお知らせ

マルゲ屋 コミックマーケット56 出展のお知らせ ―― 87・96
ゲーメストムック発売のお知らせ ―― 81
セガ・エンタープライゼス主催 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4 団体全国大会「バトル・フォー・ザ・クライマックス」開催のお知らせ ―― 90
グッズプラザ ―― 94
マルゲ屋瓦板 ―― 97
コミック・雑誌・書籍発売のお知らせ ―― 104
G-MODELからのお知らせ ―― 137
次号予告 ―― 143

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.22・桂伎あきくん>

夏の安定モノといったら、浜辺でのスイカ割り(?)。みなさんは遊んでますか?この休みを使って、友達を増やしてみるのもいいかも。そんな人は特別企画をみてね。

~お詫びと訂正~

ゲーメスト7/30(6/30発売)号の表紙掲載タイトル、鉄拳タッグトーナメントのスペルが間違っておりました。

×鉄拳TUG TOURNAMENT
○鉄拳TAG TOURNAMENT

ナムコ様並びに関係各社、読者の皆様に多大な迷惑をおかけしましたことを、この場を借りて訂正すると共に、お詫び致します。

ゲーメスト編集部

GAME INDEX(50音順)

F355 challenge ―― 34
ギガウイング ―― 36
ギタージャム ―― 28
グラディウスⅣ ―― 46
ぐわんげ ―― 145
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ―― 4
ジャイアントグラム・全日本プロレス2 ―― 42
ジョジョの奇妙な冒険 大いなる遺産 ―― 2
スーパーリアル麻雀VS ―― 170
ストリートファイターEX2プラス ―― 171
ストリートファイターⅢ3rd ストライク ―― 158
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン ―― 30
鉄拳タッグトーナメント ―― 48・150
バーチャストライカー2 ver.2000 ―― 167
パカパカパッション2 ―― 84
バスト・ア・ムーブ2 ―― 86
バトルギア ―― 44
バトルバクレイド ―― 39

▼掲載広告ご案内▲

アリカ ―― 62~63
イエローバッグ ―― 54
一休さん ―― 49
エス・エヌ・ケイ ―― 26~27
カプコン ―― 176~表3
キョーワインターナショナル ―― 55
コインジャーナル ―― 101
コミック虎の穴 ―― 116~117
G-FRONT ―― 119
新宿書店 ―― 115
セガ・エンタープライゼス ―― 表4
総合ゲームショップ三国志 ―― 120
ソフトショップ・マリオ ―― 38
タイトー ―― 表2~1
タイムマシン ―― 121
TAMAYA ―― 124
テクナート ―― 125
哲僖クリエイト ―― 127
東京アニメーター学院 ―― 71
東京ゲームデザイナー学院 ―― 56
トライ ―― 122~123
ナムコ ―― 50~53
バンタン電脳情報学院 ―― 168~169
PIC ―― 142
PCB共和国 ―― 47
ファミリーソフト ―― 60
ファントム ―― 103
FUGA ―― 99
ブロッコリー ―― 130~131
マックジャパン ―― 126
マルゲ屋 ―― 61
マルチボックス ―― 129
ミルキーウェイ ―― 118
ロータスプレス ―― 128
代々木アミメーション学院 ―― 32

STAFF

■発行人/加藤 博 ■編集人/高橋 己代子 ■編集長/石井 ぜんじ ■プロデューサー/猿渡 雅史 ■ディレクター/羅田 和人 ■デスク/遊佐 孝之 ■編集/大場 頴 山下 浩志 北裏 裕章 濱田 真一 松田 史征 ■進行/竹森 眞由美 ■ライター/ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオス Toshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 スー 善之字元帥 福田柵太郎 Mio 若人 アストロ ■営業制作部/高安 聡 ■広告制作/柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業/中野 猛一 甲州 一隆 勝目 誠 ■校正/中島 充久 ■アートディレクション/(有)齊藤デザイン室 ■製作協力/(有)ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作/トロア企画(株)(株)オノ・エーワン

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.272

発行 1999年8月30日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

■お電話でのご質問はご遠慮下さい。質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ:http://www.shinseisha.co.jp/

SUZUKA SHORTでテクニックを磨け!

2,243m

F355 challenge

このショートコースで、ライン取りとシフトワークを覚え、さらなるステップアップの準備を整えるぞ!!

担当：亜音速の気孔師(ドリフターズ)　ずるずる㊝

※開発中画面にて記事作成の為、発売される製品と仕様が多少違う場合があります。



A賞 55名



B賞 300名

「F355チャレンジ」で、フェラーリオフィシャルグッズを当てよう！

走行データシートを5枚集めて応募すると、抽選でA賞フェラーリバッグを55名、B賞マグカップを300名、合計355名にプレゼントがもらえるぞ！

専用応募ハガキはゲーム機設置店にあるのでどんどん応募しよう！

募集期間：1999年8月1日～1999年9月25日

※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



上り切ったところできつい右へ曲がるので、その進入をしやすくするために、外側から進入できるようにしたい！

ここは減速が必要！その流れをまず視覚で覚えていこう！

早め早めに切り込むことで、出口でふくらむのを抑える。

アウト→イン→アウトでコース幅をしっかり使い、速度が落ちすぎないように走る！

インを突きすぎると、コースアウトしかねないので、危ない！と思ったらアクセルを緩めて走ること！



初級レベルではオートブレーキがかかるが、上のレベルではどこからブレーキを踏むかが攻略となる！



次のコーナーを通過しやすくするために、手前でしっかり外側にふくらんでおくこと！

アクセル全開でまずはライン取りを覚えよう！

初級 NOVICE

目標ラップタイム　54秒500

F355チャレンジ攻略の2回目は、ツインリンクもてぎのオーバルコースに続いて日本の鈴鹿サーキットのショートコースを走る！

テクニカルなコースである鈴鹿の半分以下の長さしかないこのコースであるが、コースレイアウトを確認してもわかるように直線といえる部分はメインスタンド前の部分しかない！コース半分はコーナーだらけなのである！

そのコーナーの数、もてぎと比べて倍以上！その増えたコーナーに対してどう対処していくかが攻略の要となる！

その第1段階は、各コーナーの絶対安全進入速度を覚えていく！その進入速度をコースマップの中に書き込んでみたのでチェックしてほしい。

まずその作業を初級レベルで行う。理由は補正機能の効果で全開でも走れるからだ！



全開だと少し遅くなるが、覚えるには最適な環境になるのだ！

上級ドライバーであれば、複数の操作を同時に習得することができるだろうが、これから真剣に上手になろうというのであれば、ミスをしにくい効率の良い方法を使って上達していくのだ！

足元の操作はただただアクセルを踏み込んでいくだけ！ドライバーはハンドル操作にのみ集中すればいい！

まずはコーナーの大きさを覚えていき、コース上を走れるようになること！そこからレベルアップをしていこう！

P.S.INFORMATION Ⓖ ◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技6：連続技補正を計算する計算式は各メーカーで違う。メーカーも苦心しているのだ。X－MENでは、いたずらに段数を増やすより最初の数発に大ダメージの技を持ってきた方が減る。10ヒットより2ヒットのほうが減ることもある特殊なゲームだった。

ラインがわかったら
シフトワークを覚えよう！

中級 INTERMEDIATE

目標ラップタイム
5　秒000

コース上を走れるようになったらレベルアップだ！

次の中級レベルで習得するのは、パドルシフトでのシフトチェンジと、アクセル&ブレーキ操作である！

すでに絶対安全速度は熟知しているので、その速度に合うようにブレーキングし、コーナーへ進入していく！

難しいのは、その速度を上げていく中で制動距離を覚えていくこと！その過程では、いろいろなミスが起こるだろうが、消極的にドライブしていても上達しにくいので、できるだけ積極的に走ることで、ミスを重ねていき、その中からベストのタイミングをつかみ取っていってほしい！



ここで覚えていくことは、ブレーキを踏み込むのと同時にシフトダウンをしたり、再び加速をするためにシフトアップをする際、何速に変えていけば良いかを覚えていく！



ここでは、まずシフトワークを覚え、そして加減速を覚える！

その習得内容であるが、シミュレーターレベルへのレベルアップも考え、左足ブレーキは避け、右足でアクセル&ブレーキを操作したり、タコメーターを確認しながら有効なトルクが得られるようにシフトチェンジをしたり、オーバーレブにならないようにシフトチェンジをして、さらに速く走れるテクニックを身に付けていく！

その作業を簡単に行うために、トレーニングモードで走り、何速に合わせればいいのかを確認して、それに合わせられるようにしていく。

それをくり返していくことで、操作手順を身に付けていき、素早く正確にできるようにして、少しずつ各コーナーの通過速度を上げていきたい。

そのシフト操作をコースマップに書き込んでみたので、それをチェックしてほしい。

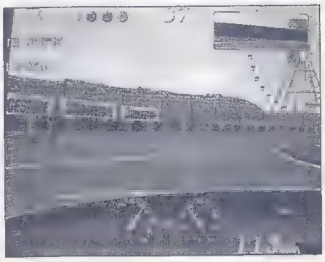
とりあえずはそのシフトチェンジに合わせていき、速く走れるようになってきたら、さらに効率の良いシフトワークにしていくぞ！

そして実践へ！
操作を確実なものにしよう！

シミュレーター SIMULATOR

目標ラップタイム
53秒500

初級、中級レベルでハンドル、アクセル&ブレーキ、シフト操作を身に付け、しっかり走れるようになったら、最終目標のシミュレーターレベルへとレベルアップだ！



初級レベルでは、両手操作だが、片手操作はかなり難しくなる。

ここで新たに加わる操作は、左足でクラッチ操作を行うのと、右手をシフト操作に使うことである！

操作する部分が増えるので、それらを連動させ、正確に素早く操作することが必要になるわけだが、その中でも一番習得してほしいのが加減速時のシフト操作である！

アクセルをオフにし、クラッチを踏み、シフトレバーを入れ換え、クラッチをオフにし、アクセルを踏み込む！

この操作ができないと速く走ることはできないのだ！

身体をフルに使い、操作をするのがこのF355チャレンジの醍醐味！さらなるレベルアップはまだまだ続くぞ！





夏も稼ぎもいよいよ本番!!

GIGAWING™

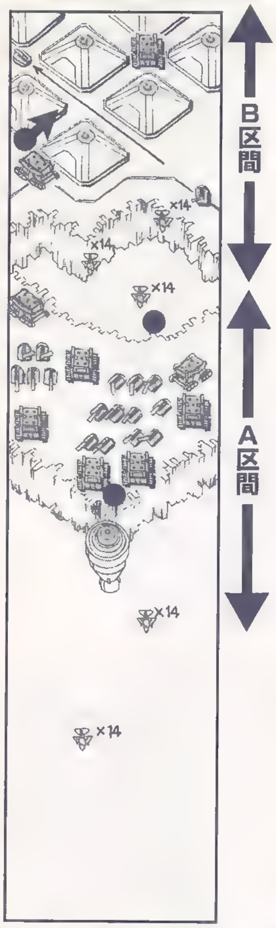
ギガウイング

稼ぎ始めるとなかなかこられない5面だけに
パターン作成はかなり困難。
しっかり覚えて安定させていこう。今回は前半を収録。

担当：スー

STAGE5 MAP1

●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します



「ギガ質問箱」開設!!

チャレンジ・ザ・ハイスコアTOP100は、残すは最終集計結果の発表となりますが、果たして!?ちなみに、本誌の稼ぎコーナーはまだまだ続きます。

この『ギガ質問箱』では「ここがどうしてもわからない」とか「このパターンとこのパターン、ドッチが高いの？」とか。本誌のフォローから、200兆オーバーを目指す質問、初歩的な質問まで、何でもお答えします。

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-12
(株) 新声社　ゲーメスト編集部
「ギガ質問箱」係

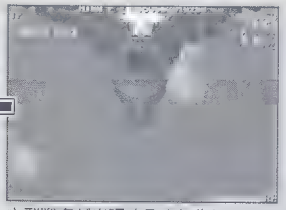
まで。待ってるよ！

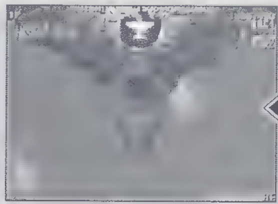
A区間 ひきつけが肝心

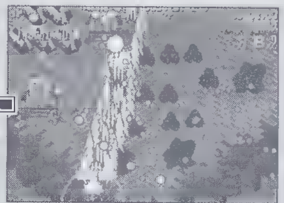
スタートすると、まず戦闘機の編隊が2セット出現する。この戦闘機は、撃墜すると＋10の倍率アイテム（以下勲章）を出すのですべて破壊したい。画面上の出現位置近くまで移動し、出現と同時に破壊する。

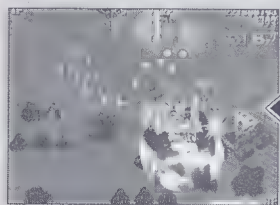
画面中央に設置されている砲台を破壊すると、続けて中型戦車が2台配置されている。画面上で待ちかまえ、弾を撃ってくると同時に展開するようにリフレクトフォース（以下RF）を溜め始める。そしてそのまま戦車の間で反射して無敵時間の残りで破壊してしまおう。

すぐに右へ移動し、戦車群を少しずつ左へ移動しながら破壊する。左側の戦車をすべて破壊したら、右の中型戦車へ向かい、戦闘機の編隊が出現したと同時にRFを展開しよう。


中型戦車が出現するより先に、この位置で待機してゲージを溜めて、


中型戦車が攻撃を始める前にRFを展開する。近づき過ぎないように。


少しず～つ右へ移動しながら、戦車群の攻撃を回避して、


戦闘機の編隊にRFを張りながら突っ込んで、そのまま勲章を回収する。

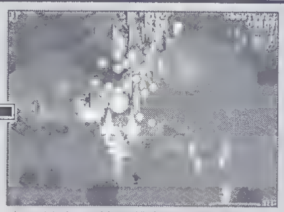
B区間 おなじくひきつけ

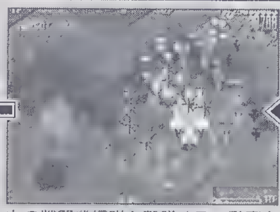
続く戦闘機の編隊を、RFの残りの無敵時間を微妙に利用しつつ破壊し、続く戦闘機の編隊も弾をよけつつ、右へなめるように撃墜。勲章をできるだけ回収する。

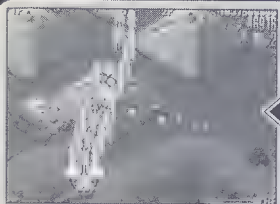
そのままの位置で待機し、画面左端にいる中型戦車の攻撃が始まったら、少しずつ左に移動しながら回避する。ショットを撃ちつつ移動し、その上から次々と出現する小型戦車群を順次破壊していく。このとき、左端の中型戦車を破壊したら早めに画面左上に移動しておこう。

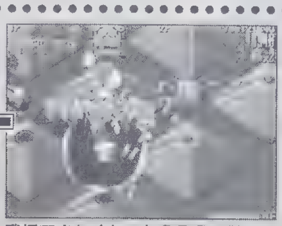
次に、画面右上から中型戦車が攻撃してくるので、弾幕を少しずつ下へ下がりながら回避し、左下で追い詰められたら、RFを展開する。

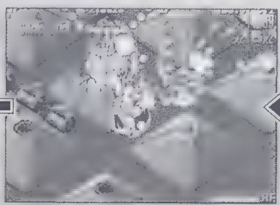
弾幕を反射しながら、次に出現する中型戦車へ特攻して重なり、勲章を回収。次に右の戦車へと、RFの無敵時間を利用して特攻する。このとき、若干ショットによるダメージが必要。撃ち漏らすとそのまま弾を撃ってくるので危険だが、そんな場合は戦車に近づいて、強制的に砲撃を止めてしまうのも手だ。

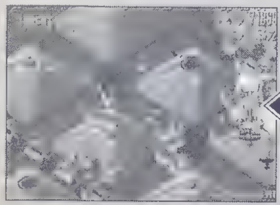

まずは左の戦闘機編隊を撃墜して、すぐに切り返し、


右の戦闘機編隊を撃墜する。勲章と弾が混ざらないように注意。


中型戦車の攻撃を左へ移動しながら回避しているが、次の攻撃が…。


我慢できなくなったらRF。そのまま中型戦車に特攻していき、中央→


右の順で破壊する。そのまま小型戦車やピラミッド砲台も片づけておく。

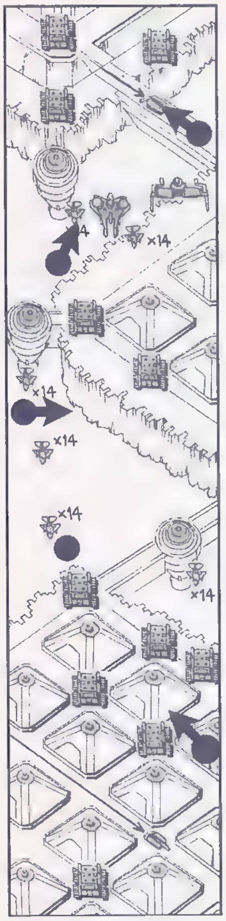

そして小型戦車群に当てた勲章を回収する。

P.S.MESSAGE　G

◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技7：バンパイアシリーズでは最初チェーンコンボ（当時は名前はなかったが）に補正がかからなかった。そのため、チェーンコンボができるプレイヤーは非常に恐れられた。ダウン時の回転起き上がりもなかったのでうまい人にかかると瞬殺もあった。

STAGE5 MAP2

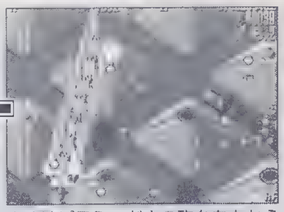
●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します

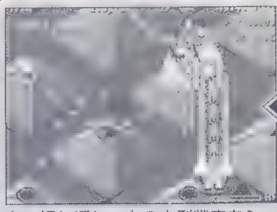


C区間 あとをひびくRF

ピラミッドの上に設置されている砲台を、右から左へ移動しながら破壊し、右から出てきた中型戦車の砲撃を、回避しつつ右へ戻る。

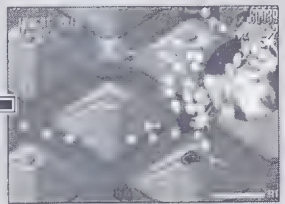
このとき、ショットを撃ちっぱなしにして、左から出現する戦車にダメージを与えておき、右の戦車を破壊してしまおう。

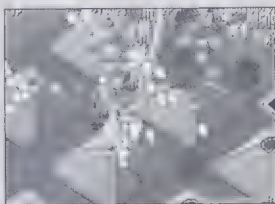

まずはピラミッド上の砲台を右から左へ移動して片づける。


右へ切り返し、右の中型戦車をショットで破壊してしまう。

右端から中型戦車が現れたら、RFを展開。右側の戦車に特攻して重なり、反射と同時に勲章を回収する。破壊したらすぐに、その隣りの戦車に同じく重なって勲章を回収。そして、RFの残りで左側の戦車も破壊してしまう。反射だけで壊せない場合はとにかく撃ち込もう。

ここでのRFのタイミングは、気持ち早めで。遅れると、戦闘機編隊で使う分のRFが遅れてしまうからだ。

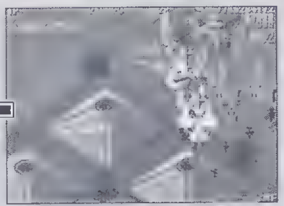

攻撃を引きつけRFを展開し、すぐに右端、中央の中型戦車を破壊して、

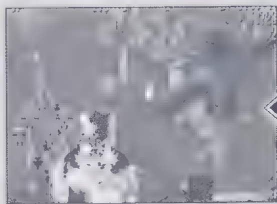

RFの残り無敵時間で左の中型戦車を破壊だ。次に備えて待機しておく。

D区間 仕掛けを早め

右側からくる戦闘機の編隊を、右に移動しながら破壊し、そのまま正面から出現する橋に設置された砲台を破壊する。砲台を破壊したと同時にRFを展開し、左から出現する戦闘機の編隊に特攻。＋10勲章をすべて回収しよう。

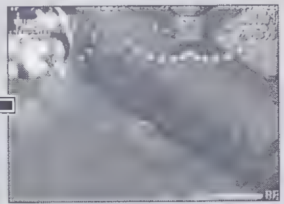
＋10勲章をすべて回収したら、そのまま左上に移動し、

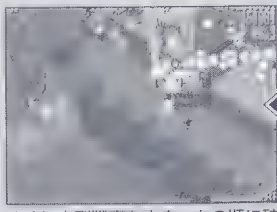

左の中型戦車、右の戦闘機編隊と順に破壊していき、


左の戦闘機の編隊が出現すると同時にRFを展開。そのまま特攻する。

次の戦闘機編隊を待ちかまえる。編隊が出現すると同時に破壊する。勲章を回収していると、右端から出現する戦車が攻撃してくるので、RFを展開して、正面から再びくる戦闘機編隊を破壊し、すぐに左の中型戦車、右の中型戦車と順に破壊する。

ポイントとしては、これらの編隊を、あまり動かずに破壊できる位置を覚えておくと、スムーズに＋10勲章を回収できるぞ。


左から出現する戦闘機の編隊を破壊すると同時ぐらいでRFを展開し、

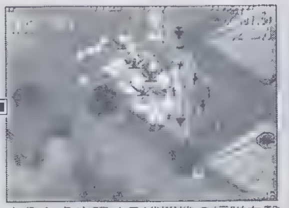

すぐに中型戦車を中央、右の順に破壊する。RFは早めに仕掛けておく。

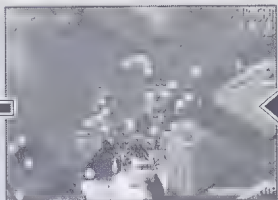
E区間 ガッポリいただけ

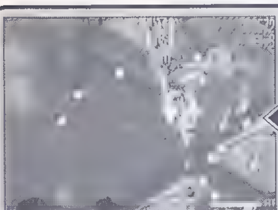
中型戦車を破壊すると、すぐに戦闘機の編隊が右から出現する。これをショットで破壊して、勲章が浮いているうちに左からも戦闘機の編隊が出現。この前のRFが早ければここでゲージが回復するので、RFを展開し、反射弾で数機撃墜しつつ、落ちてくる＋10勲章を回収。すぐに左の編隊へ重なりにいき、ショットで撃墜する。

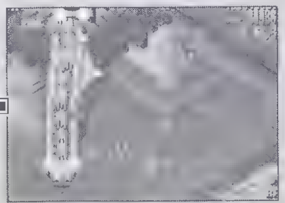
RFの第2段階を利用して、右端から出現する中型機を破壊したら、突き出している砲台の攻撃を回避しながら左へ移動する。砲台を破壊したら、動かずに一瞬待機し、奥から出現する中型戦車もショットで破壊してしまおう。

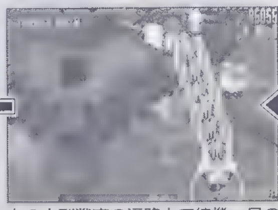
中型戦車を破壊したら、次々と出てくる小型戦車を、右に少しずつ移動しながら破壊。右側の中型戦車は、出現と同時にショットで破壊し、左に配置されている中型戦車の攻撃を引きつけて、RFを展開。中型戦車の弾と小型戦車の弾を左斜め方向へ反射し、小型戦車の通路を沿うように自機を移動させつつ、小型戦車を順に破壊していく。

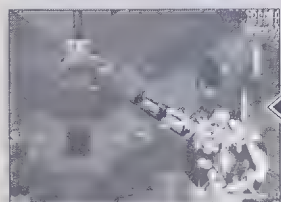

右側から出現する戦闘機の編隊を撃墜しつつ、ゲージを溜める。


左の戦闘機編隊が横をかすめるあたりでRFを展開。重なって撃墜する。


RFの残りの無敵時間で中型機を破壊する。次に備えて左へ移動しよう。


ますは左側の砲台と中型戦車を、ショットで破壊しておき、

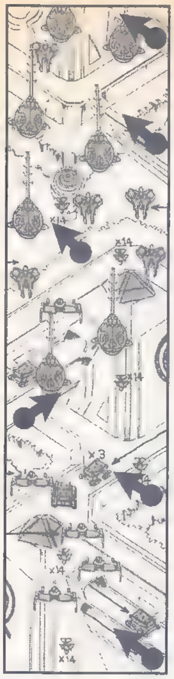

右の小型戦車の通路上で待機。目の前の中型戦車もショットで破壊する。


奥の中型戦車の砲撃を引きつけて、RFを展開する。そのまま斜め上へ。

NEXT ISSUE G 次号GAMEST（No.273）は、8月17日（火）発売っす!!

STAGE5 MAP3

●MAP内の印は、RFを使うポイントを表します

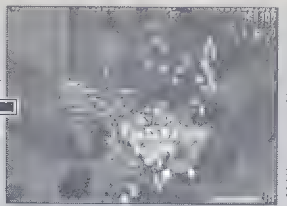


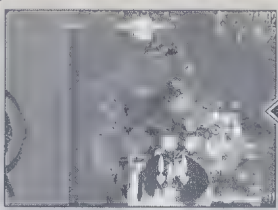
F区間 多少強引に

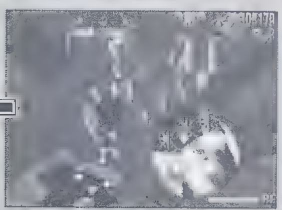
中央から出現する戦闘機編隊に反射弾を当て、すぐに勲章を回収する。先程と同様、画面右下に移動し、RFを展開。また左上に反射し、そのまま追いかけるように移動して、中央から出現する戦闘機の編隊に重なり、撃墜後回収。

今度は少し左に移動して、左から出現する中型機と、右から連続して出現する中型戦車の攻撃を引きつけつつ右へ移動。右から戦闘機の編隊が出現したらRFを展開し、戦闘機の＋10勲章を優先して回収する。

左から出現するナマズ型中型機を速攻で破壊し、戦闘機の編隊も処理してしまい、すぐに左へ切り返して、連続して出る中型戦車の攻撃を下へ引きつけ、追い詰められたらRFを展開。ピラミッドの頂点へ反射する。


反射弾を戦闘機の編隊に当て、勲章を回収したら、すぐに右端へ。


同様に弾を引きつけて、RFを展開。そのまま戦闘機の編隊へ突っ込む。


戦闘機の編隊に対して、RFを展開する。そのまま左斜め上へ移動。


中央のナマズ型中型機の弾を、右斜め上へ反射してピラミッドに当てる。

G区間 弾を避けて一気に

右から戦闘機の編隊が出現するので速攻で破壊し、勲章をできるだけ早く回収する。左からナマズ型中型機がくるので、その攻撃をぐるっと下へ回り込み、左から戦闘機の編隊が出現すると同時に画面下中央でRFを展開。ナマズ型中型機のほうへ攻撃を反射しつつ、ショットで戦闘機の編隊を撃墜する。

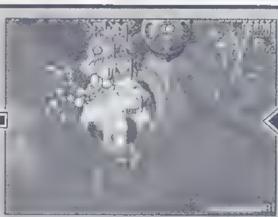
同時に、中央から出現するナマズ型中型機や、左から連続して出てくる中型機も破壊してしまおう。できるだけ多くの勲章を回収するのだ。

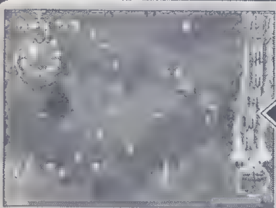
連続して左からナマズ型中型機がくるので、これもショットで破壊。ピラミッドの出口から中型戦車が連続して出てくるので、この攻撃を少しずつ右に移動しながら回避し、中央からナマズ型中型機がきたらRFを展開。中型戦車、ナマズ型中型機の弾を左斜め上へ反射させ、ピラミッドの頂点に当てる。

ステージ5は、戦闘機の編隊が落とす＋10勲章がメイン。優先して取って、そのあとに＋1を取るように心がける。

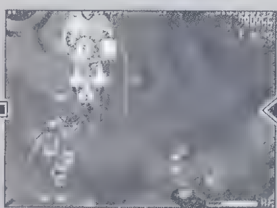
次回はステージ5後半だ。

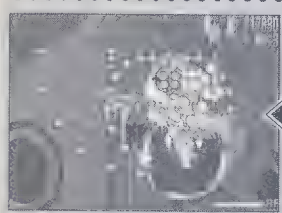

右の戦闘機の編隊を撃墜したら、ナマズ型中型機の弾を回り込んで、


RFを展開。そのまま一気に右のナマズ型中型機まで破壊してしまおう。


すぐに型戦車の通路前まで移動し、ナマズ型中型機の攻撃を引きつけて、


RFを展開。そのままナマズ型中型機に特攻したあと勲章を回収する。


左からくるナマズ型中型機はショットで破壊しておいて、また右へ。


同様に小型戦車や、ナマズ型中型機の攻撃を反射してピラミッドへ。

全面クリアは決して難しくない!

バトル バクレイ道

今回はランダム面突破プランの作り方を紹介。点効率を安定させ、自機を潰す場所を完全にパターン化しよう

担当：KMT

BATTLE BAKRAID
バトルバクレイド

今回はいよいよ最終面を攻略。全面クリアして「最強の戦闘機－BATTLE BAKRAID」の栄光を手に入れろ！

このゲームをクリアするためには、ランダム面突破時にどれだけランクを抑えているかにかかっている。そして、そのためには計画的に残機を潰していかなくてはならない。そこで、今回のバクレイ道では、ランダム面での残機の潰し方について説明していこう。

自機を潰す場所を決める

基本的にランダム面では、残機1の状態で進み、エクステンドしそうになったら自機を潰す、という方針のもとにプレイしていく。ただ、自機を潰す場所が毎回違っていると、なかなか安定したプレイをすることはできない。自機を潰す場所は完全にパターンにしてしまったほうがいい。

そのため、まずはステージエディットを使ってステージ順を毎回同じにすることから始め、各面での点効率を安定させるように努めよう。点効率が安定すれば、自然に自機を潰す場所も決まってくるはずだ。なお、点効率を安定させる方法は「成功率の低い稼ぎはやらない」この一点に尽きる。

後半面で残機を潰せ

残機を潰すうえでもうひとつ重要なのは、前半面で残機を潰すよりも、後半面で残機を潰すようにすること。前半面では、ランクがたいして上昇していないので、残機を潰してランクを下げてもあまり意味がない。残機はランクが上がっている後半面で潰してこそ意味があるものと知ろう。

稼げる面を後半面に

残機は後半面で潰せば潰すほど、ランダム面突破時のランクを抑えることができる。そのため、ランダム面は、ステージエディットを使って後半面に稼げるステージを持ってくるようにする。

どのステージを何面に持ってくるかは、各面でどれだけ稼げるかによってくるのだが、基本的にはお手軽に稼げるSEASIDEやDESERTを後半面に持ってくるといい。逆にあまり稼ぐことができず、後半面に持ってくるとボスが非常に手強くなるRAILROADは、2面に持ってくるようにしたほうがいいだろう。

ランダムステージ突破プラン一例

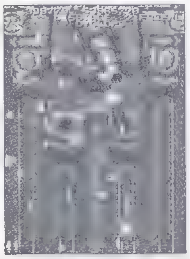
それでは、ここでステージ順をRAILROAD→NAVAL→DESERT→SEASIDEとしたときの、ランダム面突破プランの一例を軽く紹介しておこう。

●1面 FOREST

このステージでは、特にやるべきことはない。ボスの稼ぎなど考えず、サクッとクリアしよう。

●2面 RAIL ROAD

このステージも、1面同様、普通にクリアしてしまって構わない。中ボスの大型戦車やボスが苦手なら、ボンバーを使ってしまおう。



RAIL ROADのボスはなかなかの強敵。苦手ならボンバーを使おう。

●3面 NAVAL

ステージ中盤、復活砲台地帯を抜けたところで自機を潰す。自機を潰したあとは、DESERTステージの稼ぎに備えて、ボンバーアイテムを回収、ボンバーを2発と5分の4発まで貯め込もう。

●4面 DESERT



鉄橋の上を移動する戦車でボンバーアイテムを稼ごう。

ステージ中盤の小型砲台×2から装甲列車×2まで倍率をつなげて稼ぐ（ゲーメスト6／30発売号参照）。稼いだあとはザコの出す1UPアイテムを取りすぐに自機を潰す。1UPアイテムは3個立て続けに出現するが、1個目をとった直後に自機を潰し、復活後に2個目と3個目の1UPアイテムを取る、というのが理想的だ。

なお、このときに補充されるボンバーは余るので、ボスで使ってしまうとよい。

●5面 SEA SIDE



1個目の1UPアイテムを取ったら、ザコに体当たりして自機を潰そう。

まずはステージ開幕に自機を潰す。そして、ステージ序盤に出現する大型機を起点にして、ステージ中盤の大型戦車まで倍率をつなげる（ゲーメスト6／30発売号参照）。稼いだあとは、1UPアイテムを取る前に自機を潰すようにしよう。

ここまでプランどおりにプレイしていれば、かなりランクが下がっているはず。あとは普通にプレイすればOKだ。

ランダム面突破計画

	残す残機	クリア時の残機	クリア時の点数
St.1 FOREST	0	2	20万
St.2 RAIL ROAD	0	2	50万
St.3 NAVAL	1	1	150万
St.4 DESERT	2	2	650万
St.5 SEA SIDE	3	1	1,150万

ステージ EMPIRE

プレッシャーに負けるな！

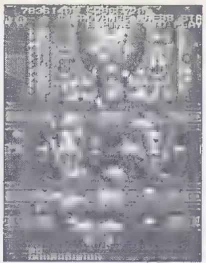
開幕でオプションをホーミングにできるかどうかが最大のキーポイントだ！

担当：KMT

ホーミングオプションを仕込め！

今回はいよいよ最終ステージである「EMPIRE」を攻略する。最終ステージだけあって難度は高いのだが、ステージ開幕でオプションをホーミングにすることができれば、展開をかなり楽にすることが可能だ。

そこで、ステージ開幕に青い大型戦車が出現するのだが、こいつの出すボムアイテムを5個逃して、ホーミングオプションを仕込むようにしよう。



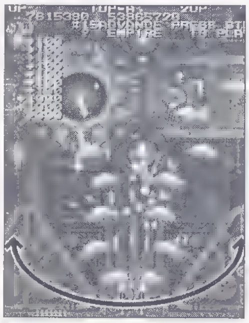
ホーミングオプションさえ仕込めれば、難しいこのステージも楽になる。

A区間 復活砲台の弾に要注意！

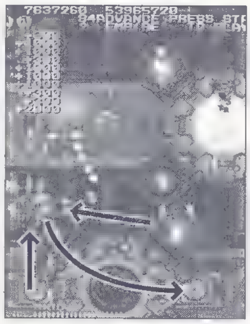
この区間には、周囲に4つの復活砲台がくっついている大砲台が2基配備されている。

ここでは、各砲台への攻撃は、完全にホーミングオプションに任せてしまい、自分は砲台からの弾を避けることに専念する。砲台の弾は自機を狙っているので、自機を左右に大きく動かしていれば、問題なく避けられるはずだ。

ただし、1つ目の大砲台が画面下にきたときは、復活砲台の弾には注意が必要。画面一番下にへばりついていると、復活砲台に真横から弾を撃たれる形になり、逃げ場がなくなってしまう。そのような事態は絶対に避けたいので、画面端に移動したときには少し前に移動して、復活砲台の弾を前のほうに誘導しておくようにしよう。



画面下で大きな弧を描くような感じで自機を動かすようにしよう。



復活砲台の弾を画面前のほうに誘導しておけば、真横から弾を撃たれずにすむ。

ホーミングオプションの仕込み方



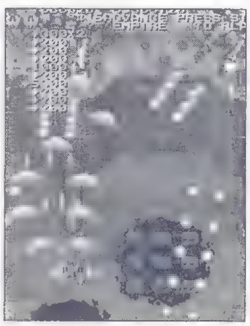
①まずはここの戦車が出すボムアイテムをすべて回収する。

②この大型戦車が出すボムアイテムを5個逃す。

③最後にこの地上物が出すオプションをとれば、見事オプションはホーミングになる。

B区間 大型戦車を倒したら画面端へ

B区間は、青い大型戦車が3台、そしてそのあとに大型2連砲台が配備されている場所。ここでは大型戦車3台を倒したらすぐに画面端へ移動し、大型2連砲台の弾を画面端からちょっとずつ横に動いて避けていくだけ。画面端に移動することさえ忘れなければ楽勝だ。



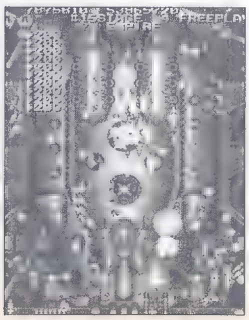
一度覚えてしまえば、ここはミスするような場所ではない。

C区間 回転砲台を速攻で破壊せよ！

ラスボス前の場所では、巨大空中戦艦が出現する。出現直後には針弾バラまきの洗礼を受けることになるが、ちょっと耐えればホーミングオプションが針弾をバラまいてくる砲台を勝手に破壊してくれるので、ボンバーは不要。開幕さえやり過ごせれば、機首部分までは特に問題ないはずだ。

機首部分は、各種砲台が一斉に攻撃をしてくる非常に厳しい場所となっているが、ピンク弾を連射してくる回転砲台さえ速攻で破壊できれば一気に展開が楽になる。ほかの砲台には目もくれず、回転砲台を最優先で撃ち込むようにしよう。ただし、残機、残ボムに余裕があるなら、ここでボンバーを使ってしまうのも有効な手だ。

空中戦艦破壊後は、針弾を連射してくる中型機が複数出現する。1UPアイテムが出現する場合は、落とさないように注意しよう。

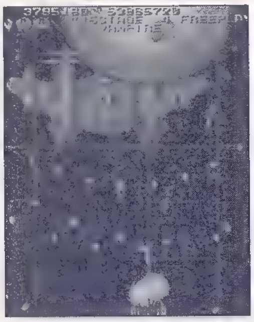


回転砲台が超危険！破壊が遅れた場合は、無理せずボンバーを使うこと。

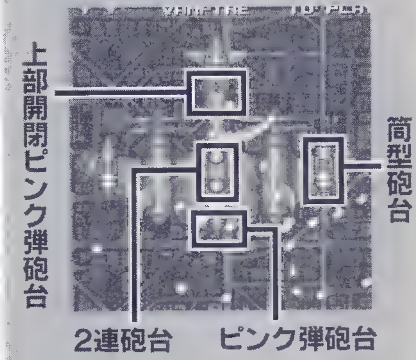




ラスボスＶＡＭＰＩＲＥは最終面のボスにふさわしく、数多くの攻撃パターンで自機に襲いかかってくる。また耐久力が非常にあり、とてつもなく堅いので長期戦になることは必至。このボスを葬り去るには、豊富な残機とボンバー、そして君の弾よけの実力が必要だ。
　ボスの攻撃順や組み合わせは、完全なランダムなので、辛い組み合わせがきたときは迷わずボンバーを使うようにし、最悪ボンバーのストックを残してやられることだけは避けよう。
　これまでの攻略でも何度か触れたことだが、ボンバーを使う時はきちんとボスにボンバーを重ね、より多くのダメージを与えることを忘れないように。


ボンバーはきちんとボスに重ねよう。ダメージにかなりの差が出る。

VAMPIRE パーツについて



破壊可能なパーツなし
本体30万点（3万点）

※（　）はボンバーで破壊した時の点数です

VAMPIRE 攻撃パターン

中央下ピンク弾砲台の攻撃

○ピンク弾乱射
　ピンク弾をバラバラと振りまく攻撃。ボスとの距離を十分にとると、かなりよけやすくなる。

○ピンク弾6WAY
　6WAYといっても弾幕の真ん中が安全な非常に楽な攻撃。ボスにダメージを与えるチャンスだ。

中央上開閉ピンク弾砲台の攻撃

○9WAY
　9発の弾が扇状に飛んでくる攻撃。ピンク弾連射などと重なるときつい。

○8WAY
　前述の9WAYと交互のモードになると、弾と弾の間に時間差で9方向→8方向→9方向…というように弾幕がくるので、とんでもなく辛い。ボンバーのストックがあれば絶対に使うように。

○連射弾
　ピンク弾が連なり、棒状になって飛んでくる攻撃。自機の位置をきっちり狙ってくる。

○4連3WAY
　普通の3WAYの弾が連射弾になっている攻撃。3方向に振り分けるようにして発射される。

2連砲台の攻撃

○360度回転
　砲台が円を描くように回転し、全方向に2連弾をばらまく攻撃。

○3方向バラマキ
　2連弾が3方向に振り分けるように発射される攻撃。

○連射弾
　連なった2連弾が連射される攻撃。自機を狙ってくる。この2連砲台の攻撃はどれも比較的楽だ。

両翼の筒型砲台の攻撃

○ホーミングミサイル
　この攻撃のみだとこれほど楽な攻撃もないが、他の攻撃と複合だとお手上げ状態になることも。

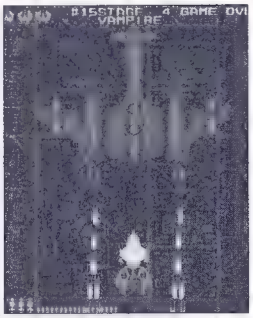
○ピンク弾（大）連射
　ピンク弾（大）を真下に連射する攻撃。当たり前だけどかなり楽。

○赤弾
　7WAY方向に広がる赤弾攻撃。重なった状態から広がるので、ショットで撃ちきろうとしてもくらってしまうことが多い。

○逆三角形弾バラマキ
　細長い弾のバラマキ攻撃。角度が結構あるので注意。

撃ち込みチャンス！ 大型2連砲台の収納時を狙え

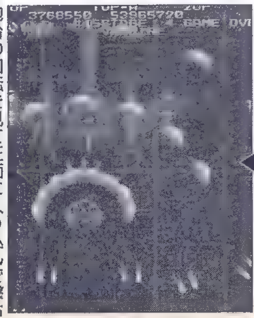
　ボスはここまでの攻撃パターンの何種類かを組み合わせで攻撃してくるが、一定時間経過すると静止し中央下の隠れていた砲台で攻撃を仕掛けてくる。この時他の砲台は一時的に攻撃を止めているが、隠し砲台が収納されると攻撃パターンの抽選が行われて再び攻撃を開始してくるようになっている。
また隠れ砲台は最初真下に2連弾を連射するだけだが、ボスにある程度ダメージを与えると、8方向に弾を発射するようになる。
　この8方向弾はボスの正面下に自機を合わせれば安全だが、ボスが画面下よりで停止したときは弾に当たってしまうときもあるので、ボスの斜め下から弾をかいくぐるようにして、砲台の引っ込み際に撃ち込みに行くようにしよう。


ある程度のダメージを与えるまでは、連射攻撃しかこない。

ボスに勝てる気がしない人へ

1、できるだけここまでのランクを下げる。
2、残機とボンバーをたっぷりとため込んでくる。
3、楽な攻撃がくるまで、がんばって何度もここまでくる。


ボスが画面下寄りで停止した時はボスの斜め下に位置し、


砲台の回転を見て正面に入り込んで撃ち込む。これ重要。

　以上のことを見直してみよう。ランクがどうしてもうまく下げられないという人は、前半ランダム面だけでも倍率稼ぎにチャレンジしてみて残機を潰してみよう。信じられないほど簡単なゲームになるはずだ。
　ぜひあきらめずにALLクリアまでやり込んでほしい。

次号予告

次号のバトルバクレイ道はいよいよ最終回。
◎1面ボス1130万点パターン◎
◎NAVALステージ後半稼ぎパターン◎
◎RAILROADステージボス稼ぎパターン◎
◎DESERTステージボス稼ぎパターン◎
次号（8月17日発売）をお楽しみに

リバーサルをマスターせよ！

ジャイアントグラム　全日本プロレス2

複雑なリバーサルシステムを一気に紹介。このゲームで最も重要なリバーサルを必ず理解しておこう。

担当：SHO

オリジナルレスラーコレクションNo2

今回のオリジナルレスラーは、本誌編集で全日本プロレスを心から愛する男、こーじ山下の作品。キャラは、最近メキメキと頭角をあらわしてきた大森選手をモデルにして作ったとのこと。何かにつけてアピールを繰り返す様は、まさに大森選手に酷似してる。得意技は、バックドロップや各種ラリアット。体格が大きいだけに、破壊力は抜群だ！　次回作の全日本プロレスには、ぜひともデフォルトのキャラに加えてほしいと、本人談。



当然、挑発するときは「ノー、フィアー！」と叫ぶ（ウソ）

まずは理解することが大事
リバーサルシステム

リバーサルとは？

打撃以外のすべての技には、投げ抜けが存在する。その方法はコマンド入力ではなく、画面に「REVERSAL」の文字が表示されている時間内にホールドボタン（以下Hボタン）を押すだけだが、その時間は非常に短く、ほとんど一瞬なので、見てからボタンを押したのでは、まず間に合わない。また、関節技や締め技などの特定の技は、Hボタンを連打することで技を抜けることができるが、投げ技に関しては連打しても返し技は成立しない、つまりタイミングを覚えるしかないのだ。



リバーサルの表示は一瞬。見てからボタンを押してもまず返すことはできない。

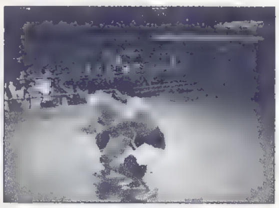
返し技の種類

リバーサル成功時の返し技は、かけられた技によってそれぞれ変わり、その種類は大まかに分けて3つある。

まず、相手を振り払うタイプ。このタイプは一番リスクのない安全な返し技で、その後の行動も五分になる状況が多いが、この状況になるリバーサルタイミングは総じてシビアになっていることが多い。

次に反撃するタイプ。相手の技に対して打撃や投げで返すタイプで、多少のダメージを与えたり、背後に回られるのを防いで逆に背後に回るといった逆転の要素もある。このタイプのリバーサルが一番基本的なリバーサルタイプだ。

最後に相手の技を耐えるタイプ。持ち上げられるのを耐えるだけの返し技。その後の行動でしきり直しにはならず、若干相手の有利状況になることが多いので、その後の行動も考えなくてはならない。



リバーサルが成功しても、相手の技を耐えるだけのものは、五分ではなく、



その後も相手の有利な状況でリバーサルが解決されることが多い。

1つの技に複数のリバーサル

ある特定の技に関しては、1つの技に対して複数のリバーサルポイントが存在するものがある。最もわかりやすいのが、ハンマースロー（ロープ投げ）で、投げる瞬間とロープに跳ね返る瞬間にリバーサルポイントがある。さらに、一部のハンマースロー技にもリバーサルポイントがあるので、ハンマースローをかけられたときには、最大3カ所で返せる可能性があるのだ。

また、ハンマースロー以外にも、リバーサルポイントが複数ある技はいくつかあり、その代表例として挙げられるのが、フライングメイヤーだ。フライングメイヤーは頭をつかんで、肩口から振り下ろす投げ技だが、頭をつかまれた瞬間と投げられる瞬間の2カ所にリバーサルポイントが出現する。最初のポイントで成功すれば、相手を振り払う返しとなり、2つ目のポイントで成功すれば投げを耐えて腹にパンチを加えるという返しになる。このように短時間にリバーサルポイントが2カ所ある技は、Hボタンを2回入力しておけば、返せる可能性は必然的に高くなるので、覚えておくといい。

●最初のリバーサルポイント

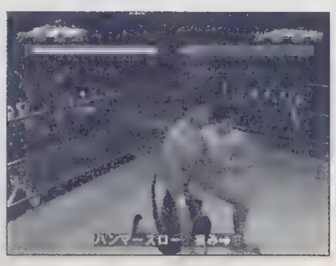


ハンマースローで投げられる瞬間にリバーサルが成功すると、

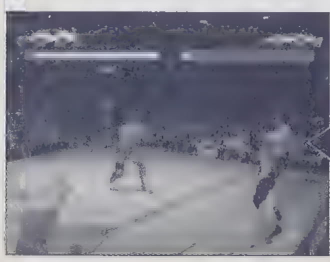


逆に相手をつかんで投げるという返し技に変化する。

●2つ目のリバーサルポイント



2つ目のリバーサルポイントはロープに跳ね返る瞬間に出現し、



うまくリバーサルが成功すればロープをつかんで止まることができる。

P.S.INFORMATION　G

◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技8：連続技はどんどん芸術化していき、ゲーメストビデオでも普通実戦ではできないような連続技が収録されるようになった。中には収録するのに何日もかけてようやく収録できるものもあった。その裏で活躍するのが実は連射装置だったりする。

返し技にもリバーサルポイントはある

リバーサルが成功したときの返し技の中には、さらにリバーサルポイントが存在するものがある。例えば、ヘッドロックを返されるとバックドロップになるが、このバックドロップにもリバーサルポイントは存在するということだ。つまり、一回リバーサルに成功したからといって気を抜いていると、すぐさま別の技で返される危険性があるのだ。慣れるまでは、すぐに反応できないが、この状況は初めにかける技の返し技がわかっていれば予想ができるので対応ができるよう心掛けよう。

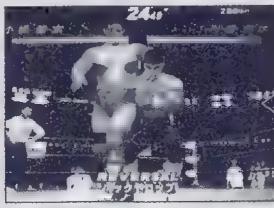
このほかにもひとつの技の中にリバーサルの攻守が入れ替わるものがある。パワーボムを例に上げると、投げようとしたときに技を耐えられると、すぐさまリバーサル表示が点灯する。これは、投げられた側に2カ所のリバーサルポイントがあるのではなく、投げた側が有効なリバーサルポイントなのだ。非常に攻守の入れ替わりが早いので、見落としがちだがしっかり反応しよう。

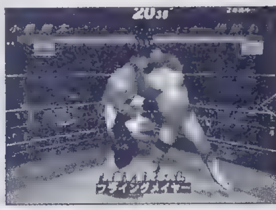

パワーボムが返されると、すぐさまリバーサル表示が出現。


パワーボムをかけた側がリバーサルに成功すれば、さらに返し技となる。



ヘッドロックは完全に決まる前に返せばバックドロップになる。


次にバックドロップ。三沢、川田、秋山はリバーサルプレスになる。


背後投げの固有返し技を持っていないキャラはフライングメイヤーになる。


フライングメイヤーを返した時点で攻守の入れ替わりは終了する。

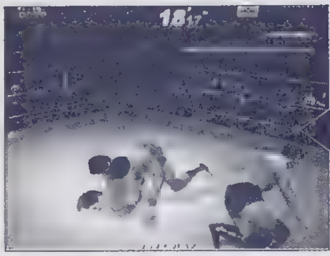
特殊なリバーサルポイント

リバーサルポイントが表示される場所は、何も投げ技だけではなく、さまざまな場所でのリバーサルが可能となる。まず、打撃技でダウンさせられたときに発生するリバーサルポイント。成功すればダウンされることなく、すぐさま立ち上がって相手に向かって行くことができる。次につかみ起こされる瞬間のリバーサル。これは成功すると起きてから相手をエルボーで突き放すことができる。つかみ起こされたときは、相手の方が早く動けるので不利な状況となるが、それを回避できる重要な返し技だ。他に、引きずられる瞬間にもリバーサルは存在するが、仰向けで足を取られたときだけという条件がある。使う機会は少ないが、有利な位置に動かされるのを防げるので覚えておこう。

最後に、タイミング入力のリバーサルとは違い、レバガチャ＋すべてのボタン連打によって返すことができるのが、トップロープに上るまでの間だ。連打が早ければ、トップロープに上ってしまう前に落とすことができる。失敗しても、その後タイミング入力のリバーサルがあるので安心だ。

●起き上がりリバーサル

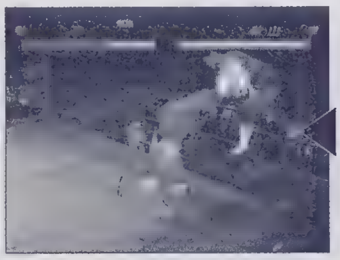



打撃技でダウンさせられたときに、リバーサル表示が点灯する。

成功すれば、すぐに立ち上がるので、ダウンを防ぐことができる。

●トップロープ技リバーサル




トップロープへ向かう最中にリバーサル表示が点滅する。

このとき、レバガチャ＋すべてのボタン連打で返すことができる。

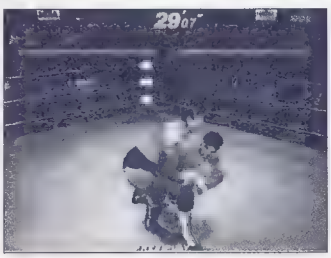
リバーサルのコツ

今まで紹介してきたリバーサルのシステムをすべて理解できても、リバーサルのボタン入力はやっぱりタイミングなので、実際に技をくらって覚えるしかない。だからといって、闇雲にすべての技を覚えるのは難しいし、難しいからあきらめるというのも何だかもったいない。そんな人のためにも、リバーサル上達のコツを紹介しようとおもう。

まず最初にすることは、一番簡単で、かつ大きなダメージを防げるリバーサルタイミングを一つだけ覚えればいい。そのリバーサルポイントとは「背面取りの瞬間」だ。プロレスの技は背後に回られると強力な投げ技が多いので、このポイントさえ返すことができれば、かなりのダメージを防ぐことができる。しかも、背面取りのリバーサルはボタン入力の受付時間が長いので、非常に覚えやすい。さらに、成功すれば、逆に背面を取れることができるので、即反撃へとつなげることができるという優秀なリバーサルなのだ。

このリバーサルを覚えて、余裕ができてきたら、次に覚えたいのが、リバースフルネルソンからの技だ。リバースフルネルソンとは、タイガードライバーの体勢に入る前に腕を絡める動作のこと。なぜ、この技を覚えるのかというと、このリバースフルネルソンからの技はリバースポイントがほとんど同じなのだ。つまり、一つのタイミングを覚えるだけで、いくつもの技に対応することができるというわけ。しかも、腕を絡めるという動作があるため、リバーサルのタイミングをはかりやすいといった要素もある。

このように、効率よくリバーサルポイントを覚えていけば、自然と他の技のリバーサルもできるようになるはず。あきらめたら負けだ！


まずは一番効率がいいリバーサルポイントを覚えることから始める。


リバースフルネルソンからの技はタイミングが同じなので、


覚えてしまえば、いくつかの技にも対応ができるのだ。

NEXT ISSUE ➜ G 次号GAMEST（No.273）は、8月17日（火）発売っす!!

続タイムアタックランキングバトル好評開催中！

BATTLE GEAR

全国の「バトルギア」設置店にて、続タイムアタックランキングバトル開催中！

ゲーメストにその名を刻め！この夏が勝負だ！

続タイムアタックランキングバトル参加方法

ルール

①隠しコース（超初級、弩級、超弩級）のタイムアタックモードでの、コース別／クラス別、1位～5位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、前回まで地区別（計4地区）で集計していましたが、今回はこれを廃止。①コース別（超初級、弩級、超弩級）、②クラス別（A、B、C）のみで集計し、各コース、各クラス別に、上位5名（計30部門）の方がランキングされます。
③全2回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、**ランキングはその都度更新されます。**
④募集対象コースは、**第1回目（超初級、弩級）、第2回目（弩級、超弩級）**のみとさせていただきます。
⑤**複数のコースおよび複数のクラスへの申請は可能です。**
⑥**デフォルトの全21車種以外での申請は認めません。**ご注意ください。
⑦隠しコースの出し方は、今回の記事、もしくは店内の「続タイムアタックランキングバトル販促ポスター」をご参照ください。

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ずタイムアタックモードにて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別／クラス別にて1位になりましたら、今号の本誌に付いている専用ハガキ、もしくは店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種）」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に"パスワード"は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③店舗スタッフに確認印をもらい、専用ハガキに50円切手をはり、指定期間内にゲーメスト事務局あてにご送付ください。

特典

ランキングされた方には、認定証と"OPTION"ビデオを進呈いたします。
さらに、9月にAMショーで開催予定の**「バトルギア最速王決定戦」(仮)の参加資格が得られます。**



超初級コース　大解剖

バトルギアをこの夏休みから始めるという人でも、安心してプレイできる隠しコース「超初級」。今回は、クラスAのクルマで超初級を走ってみて、各々の性能をチェックしてみた！最速王を目指すならスープラなんだけど、ほかのクルマではどんなふうに走る？

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる㊟

大盛況だった「バトルギアタイムアタックランキングバトル」が延長され、7月末日より新たに「続バトルギアタイムアタックランキングバトル」がスタートしたわけだが、そのバトルに連動して、続けて攻略を展開していくぞ！

その内容についてだが、バトルで使われるコースを基に、どのクルマを使って、どんなふうにコースを走れば速く走ることができるのか？といったことについて書いていこうと思う。

まず今回は、大きなコーナーが2つある楕円形の「超初級」コースで、クラスAのクルマを走らせてみた。

いかに高い速度を維持して走るかが重要になる！それをチェックしていこう。

4WDが速いのか？それとも、FRか？そのあたりを、まずはチェック！

4WDも速いがその重さが原因に？

まずはこれまでのバトルの結果から抜群の速さを見せつけてきた4WDであるが、その4WDの利点は、4つの車輪全部で駆動するため、FRやFFなどの2WDよりもトラクションがかかりやすいので加速に強いことにある。

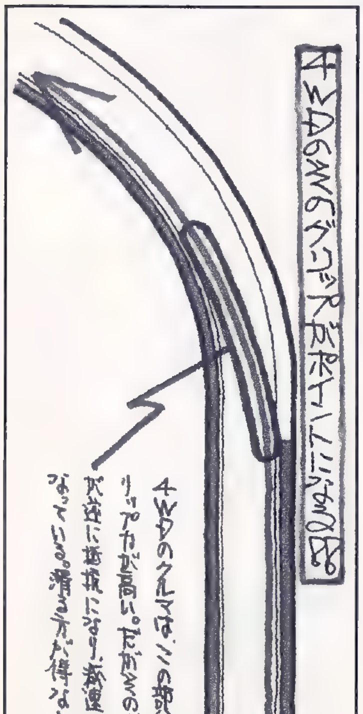
その利点を最大限に活用することで、これまでのコースで圧倒的な速さを発揮してきたわけだが、コーナーの数が少ないこのコースでもその利点が生きてくるのかを、ランサーエボリューションV、インプレッサ22B、スカイラインGT-Rの3台の4WDでチェックしてみたい。

まずランサーだが、極端なクロスレシオのため、5速全開で時速208キロで加速が止まってしまう！いかに4WDであっても、これではさすがにお手上げ状態である！

では、インプレッサではどうかというと、こちらはランサーよりもギア比が高速向きなのか、直線に入ってもまだ加速する力を残していたが、今までのように利点である加速力が生かせず、思ったほど速いタイムは出せなかった。

残るはスカイラインであるが、他の2車種に比べて重いので心配したが、さすがはGT-R！速いタイムを叩き出すことができた！

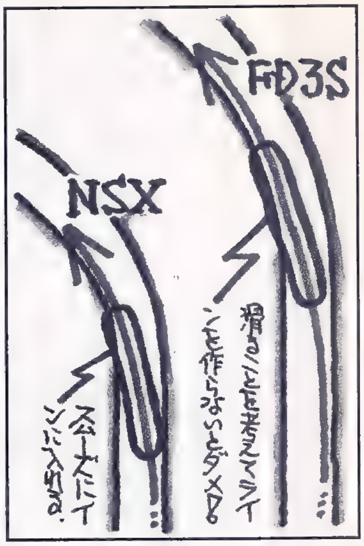
4WDであればGT-Rとなるわけだが、果たしてスープラに勝てるだろうか？そこがポイントになる！





エボIVは、セッティングが高速向きではないみたい。

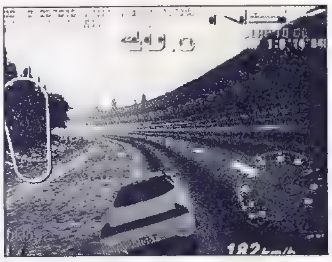
●「バトルギア」続タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00～17：00（土、日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。



NSXやFD3Sはどんな感じ？

まずMRのNSXからであるが、そのエンジンレイアウトの良さからか、非常に操作がしやすく、ラインをトレースするのが楽であった。

また、元来のポテンシャルの高さから、高速で走ることも得意なので、NSX用の最速ラインを見つけられればいい勝負ができそうである。



スムーズにインへ頭を入れていける！非常に操作が楽である！

FRのFD3Sで速さを感じるのは、コーナーが連続するシチュエーションであるためで、この高速コースでは不利な感じもしたのだが、意外に速く走ることができた。

だが、ほかのクルマの速さに比べてパワー不足を感じる。勝負するのは無理かも…。

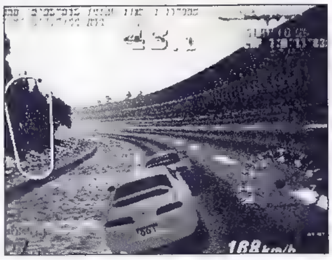
直線が多ければやはりこのクルマか！

そして最後に残ったスープラをチェックしてみよう。

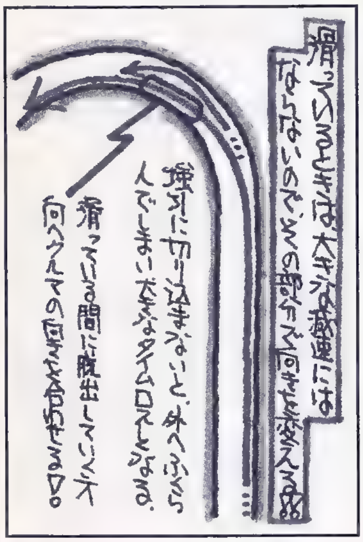
スープラといえば、思い出されるのが高速コースの初級コースで、ぶっちぎりの速さを見せつけたこと！その初級コースでの速さや実績から考えても、スープラの実力が大いに発揮することが予想される。

そこで、まずはスープラ自体の車速について、再度チェックする必要がある。ここまでスープラは速いのか？なぜ、

これは、元来スープラが持っている高速向きの性能（速度が上がってきても、さらに加速をしようとする）にあり、ここが、ほかのクルマを圧倒している部分である！



その有り余るパワーは、コーナーへの進入時に感じられる！



だが、その有り余るパワーも、使い方次第では、逆に大きなタイムロスにつながるということも理解しておかなければならない。

では、どこで大きなタイムロスが起きるのか？それは、コーナーへ進入をしようとするときに起こる。

曲がるためにハンドルを切ると、前輪はインへ入ろうとするが、駆動する後輪は、パワーがあるためにさらに直進しようとして、外側へふくらんでしまうのだ！

この結果、余計な距離を走ってしまい、速く走れなくなるというわけだ。

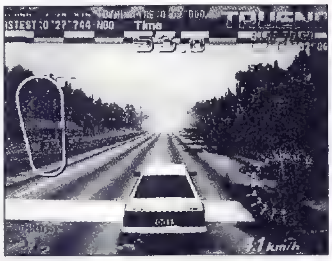
つまり、ふくらむ部分を克服することが、スープラで速く走るための攻略となる。この点を踏まえて、ラインを構築していこう。

最速王を狙うならこのクルマを選ぶべし！

超初級コースは、高速コースに強いスープラがベストチョイスといえるだろう。

他のクラスはどうか？

クラスBは、な、なんとFC3Sが速い！



全車中、一番高回転エンジン積んでいるけど…やっぱりだめ？

クラスCは、シビックがどうやら速く走れそうである。

そうそう、弩級コースのタイムアタックキャンペーンがまだ残っているので、こちらもチェックもしておこう。

クラスAは、僅差でランサーエボVが速いようだ。

クラスBは、今まで通り、FC3Sが速いようだ。

クラスCも、安定してシビックが速いようである。

どのクルマで攻めるかはキミ自身が決めることだが、クルマを変える気はある？

〔クルマベストチョイス&トップレベルタイム&目標タイム〕

弩級コース		
クラスA	ランサーエボリューションV	3分02秒台 3分09秒台
クラスB	RX-7（FC3S）	3分11秒台 3分19秒台
クラスC	シビックType-R	3分18秒台 3分24秒台

超初級コース		
クラスA	スープラ	2分23秒台 2分25秒台
クラスB	RX-7（FC3S）	2分31秒台 2分34秒台
クラスC	シビックType-R	2分39秒台 2分44秒台

※注　タイムについては、上段がトップレベルのタイム、下段がクリア目標タイムを表す

BATTLE GEAR™ 続タイムアタックランキングバトル

締め切り日と申請コースをお間違えのないように！

夏休みを利用して、大いにトライしてほしい「続タイムアタックランキングバトル」。各コース、クラス別に上位5名が掲載されるので、以前よりも掲載される確率大だ！

なお、隠しコースの出し方だが、**「クルマ選択の画面で、視点切り替えボタンを押しながら決定（アクセルオン）」**すると、隠しの3コース（超初級、弩級、超弩級）が出現する。コマンド入力をくれぐれも忘れずに！

第1回　「超初級」「弩級」
〜7／30（金）当日消印有効分まで

第2回　「弩級」「超弩級」
7／31（土）〜8／31（火）当日消印有効分まで

第2回（弩級・超弩級）の締め切りは、8月31日（火）消印有効分まで！

GRADIUS IV 復活

今回は2周目7、8面を一気に攻略。
バーサク・コアの安全地帯は1周目でも使えるよ。

担当　京城

2周目 高速ステージ

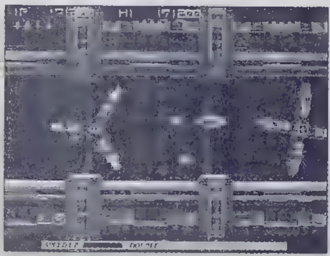
STAGE2-07

ここまでのステージに比べると変更点は少ないが、ボスはかなり強くなってるぞ。

ステージ概要

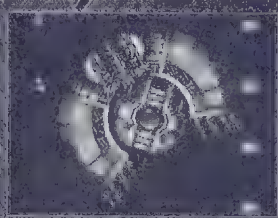
2周目の高速スクロールステージは、1周目にくらべて地形そのものは変化はないが、シャッターと風車が増え障害物の回転速度が速くなっている。特にシャッターは開閉のタイミングがいやらしく、早めに画面前へ抜けないと押し潰されてしまったりするので、注意が必要だ。また、増えている風車には、逆回転のものもあり気を抜く事はできない。

このステージは1周目と同じく、毎回同じコースを進み、ルートを覚えて安定させてしまいさえすれば、道中はほとんど問題ないはずだ。



初めてきた時は面くらうかもしれないが、慣れれば大丈夫。

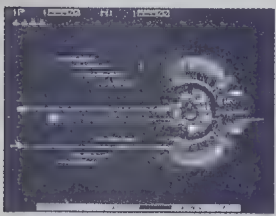
STAGE BOSS ローリング・コア



2周目のローリング・コアは遮蔽板を壊すと5WAYの撃ち返し弾を撃ってくるようになっている。この弾はボスの本体に隠れて弾道がわかりづらいので、正面きって戦うつもりなら絶対にフォースを張っておくようにしよう。特にボスの突進時などが危険だ。

そしてもうひとつの大きな変化が、1周目では使えたボスが上下に動いてレーザーを乱射する攻撃の安全地帯が、使えなくなってしまうことだ。

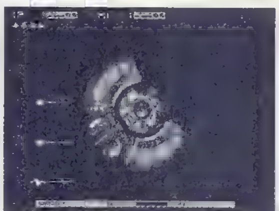
当然正面でレーザーを避けなくてはいけないのだが、レーザーが速くなっているので相当きつい。長期戦にならないように、積極的に撃ち込みにいこう。



5WAYの撃ち返しがキツイ。

ローリング・コアの攻撃の種類は一見ランダムで選ばれているように見えるが、実はボスの攻撃が切り替わる時に自機が画面のどこにいるかで決定されている。

特に開幕直後はパターンにしやすいので、最初に突進モードがくるようにボスを誘導しよう。



開幕直後は突進モードを誘うように。

自爆待ちをパターン化

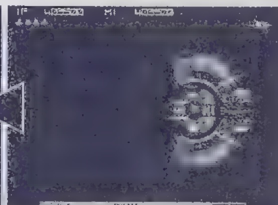
画面の右端を上下に移動しボスの自爆を待てば、装備を揃えられなかった時でも問題なくボスを超えることができるので、非常におすすめだ。

自爆を待つときの注意として、ボスの行動の変わり目にかならず自機を画面の右上隅か右下隅に位置させておくことがあげられる。なぜかというとホーミングミサイルがきてしまい、ホーミングミサイル以外の攻撃モードがきてしまい、画面右端でよけることができなくなってしまうからだ。

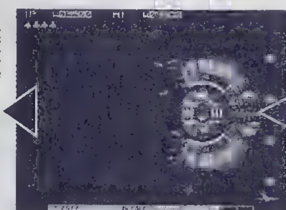
ホーミングミサイルに対しては、ミサイル発射前から画面の右下隅か右上隅で停止していれば、自機にミサイルが当たることは絶対にない。

もしも画面隅に行けないでパターンがくずれてしまった場合でも、突進モードさえこなければそのままよけ続けることはできる。ただコアからのレーザー攻撃は一度撃たせてしまったほうが安全だ。

自爆パターン



①右上隅スタートでボスが上にきたら右下隅に移動。



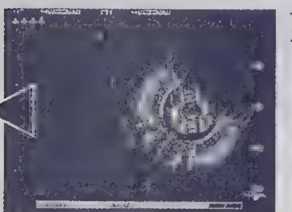
②その位置でミサイルをやりすごしボスが下にきたら上へ。

基本的にはこの動きの繰り返しなのだが、何回かボスが自機のいる場所に寄ってきていても自機を動かしてはいけない時がある。⑪、⑮、⑲のターンがそれなので、ボスの動きに惑わされないようにしっかりと覚えよう。

③上でミサイルをよけ、ボスが上にきたら下へ移動する。きちんと画面の一番下まで自機を動かそう。

④そのまま止まってミサイルをよける。

⑤ボスが下にきたら上へ移動する。



⑥外枠のレーザー砲台が自機を狙ってくるので下へ移動。

外枠のレーザー砲台は自機のいる場所と反対の方向を狙うときがあるが、この時は自機を移動させる必要はない。

⑦下でミサイルをよける。

⑧ボスが下にきたら上へ移動し、上でミサイルをよける。

⑨ボスが上にきたら下へ移動し、下でミサイルをよける。

⑩ボスが下にきたら上に移動。



⑪ボスが上にくるが、そのまま止まってミサイルをよける。

⑫ボスが上にきたら下へ。

⑬外枠が狙ってくるので上へ移動し、上でミサイルをやりすごす。

⑭ボスが上にきたら下へ移動し、下でミサイルをよける。

⑮ボスが下にくるが、そのまま動かずにミサイルをやりすごす。

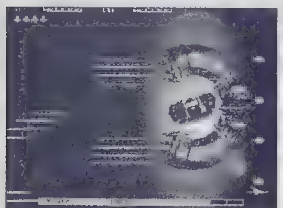
⑯ボスが下にきたら上へ移動し、上でミサイルをよける。

⑰ボスが上にきたら下へ。

⑱外枠が狙ってくるので上へ移動し、上でミサイルをやりすごす。

⑲ボスが上にくるが、そのまま動かずにミサイルをやりすごす。

⑳外枠が狙ってくるので下へ移動して終了。



こうなっても座標が合うとレーザーはくるので注意。

P.S.INFORMATION G

◆ぜんじのゲーム豆知識・連続技10：SNKのサムライスピリッツは連続技ではなく一発の爽快感に重きをおいたゲーム。くらったときののけぞり時間は大きくて爽快感が高いのだが、くらいのけぞり時間の後半が無敵になっているので連続技になりにくいという、新しい工夫があった。

2周目 ボス ラッシュ

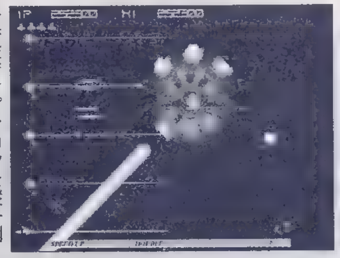
STAGE2-08

オプションハンターをどうやり過ごすかが課題。ボスを倒す時間を安定させて、うまく調整しよう。

ステージ概要

2周目とはいえビッグ・コアMKⅡのレーザーの順番が変わったこと以外は、弾やレーザーの速度が速くなった程度だ。レーザーが速くなったことでバーサク・コアが相当強くなってはいるのだが、今回紹介する安全地帯を使えば簡単に倒せるはずだ。

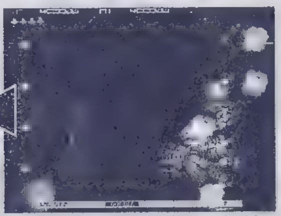
また問題になってくるのがオプションハンターの存在で、へたな場所で出現されると命取りになりかねない。バニシング・コア、テトラン、バーサク・コアの比較的粘りやすい3体で、時間を調整してうまく切り抜けよう。



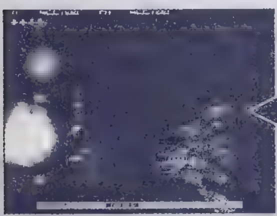
一番左でオプションを縦一列に並べ、止まっていよう。

バニシング・コア

装備が揃ってないと、非常に怖い思いをする黄色のサーチライト攻撃だが、サーチライトをうまく誘導すればホーミングミサイルをほとんど自爆させることができる。サーチライトが自機に当たったのを確認してから移動しよう。このモードが終わったらすぐに下に移動し、オプションを縦に張るのを忘れずに。



少し右に出て待ち、サーチライトが自機を照らしたら、

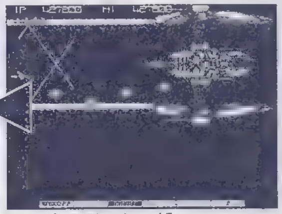


一気に上に移動する。これでバッチリ。

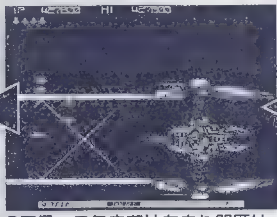
ビッグ・コアMKⅡ直前

反射レーザーの順番が変わっているのに注意。

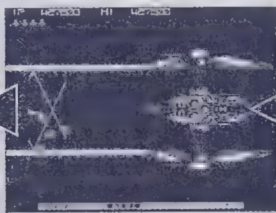
1回目の反射レーザーをよけたら、2回目の反射レーザーがくる前にさっさと倒してしまおう。



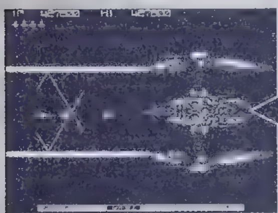
これが1回目のレーザー。



2回目、ここまではあまり問題はない。



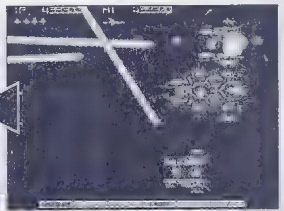
3回目、一気に狭くなる。



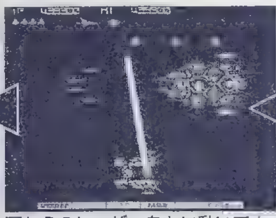
4回目、パワーアップゲージの位置で覚えるといい。

バーサク・コア

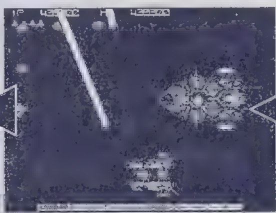
ボスラッシュ最強のこのボスだが、上の小型艦を壊してから下の小型艦の正面やや上に自機を合わせると安全地帯になる。ここでオプションハンターをやりすごそう。



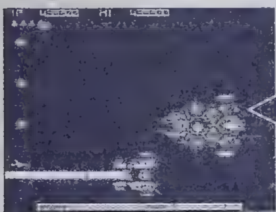
まずオプションをめりこませて置いて上の護衛艦を壊し、



下からのレーザーを左に動いてよける。



画面端を一気に下に下がる。



この辺りに自機を合わせれば安全地帯だ。

緊急枠外企画

鉄拳の新たな華！

タッグ投げ大全集

～それぞれの愛の形～

急遽公表がＯＫになったタッグ投げ。鉄拳のメインテーマ「極悪」を排し、ビジュアル中心に人々の微笑みを誘うタッグ投げは、副題に「ラブリー眼帯の秘密」とつけたいぐらいさわやかだ。そう、そしてこのページのコンセプトもさわやかに"愛"。では愛とは何か？その答えは、このページの中に…ない！少なくとも…。

前回の技表では一部のみ公開であった、特定のキャラ同士によるタッグ投げ。今回はデフォルトキャラクターの組み合わせを一挙公開！

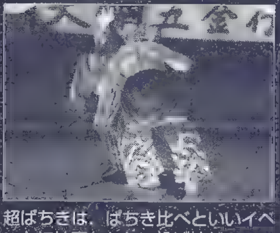
また、特定の組み合わせでなくても、アームホイップ（●●＋チェンジボタン）は全キャラクター共通のタッグ投げ。重量級のキャラはそこそこ威力があるようだぞ。



ちなみに抜けコマンドは●。覚えておこう。

親子愛♥

風神親子によるタッグ投げは祖父と孫の間を取り持つかのごとく、すべて準が絡まなければならない。つまり仁&平八ではないということ。ま、カズヤ、残念ながら特定のタッグ投げがデビルカズヤがタイムリリースで登場すれば事情は変わってくるかもしれないが。実戦的な面で見れば、どの投げ技で入ろうが抜けが●。これが少し不利かな？



超ぱちきは、ぱちき比べといいイベントには事欠かない投げ技だ。



ぱちきのバウンド前に踵回めが決まる。追い打ちのぱちきは受け身不可。



すべては準の愛!!



ミシェール&ジュリアは背面取りからと、一風変わったタッグ技。



チェンジボタンで専用技。背後取りでしゃがまれると入らない。

師弟愛♥

鉄拳界の師弟コンビと言えば、ペク&ファラン、そしてキング&アーマーキング。これらは他のコンビと違って、始動技の威力が変わってくるのが特徴的だ。

数値的には大したことないが前者の場合は花郎（始動）→ペク。後者の場合はアーマーキング（始動）→キングとしたほうが威力は高い。しかし、こういったタッグ投げを使うにあたって重要なのは、何よりも見た目。個人的にはストームブリンガーよりもデスプレッシャーのほうがカッコイイと思うし、キングコンビに関しては言わずもがな。フライングラリアットは全タッグ投げ中最も渋い！

街で見る限りでは親子や兄弟よりも、こういった師弟関係のコンビが人気があるような気がする。とりあえず硬派の匂い。男はこれに弱い。



ホールブレイカーは師弟共にある共通技。ここでも十分に蹴りを入れ…



さらに蹴りの連打。めちゃ痛そうだが、威力的にはそうでもないのだ。



アーマーキングドライバー、マッスルドライバーと揃ってタッグ投げとくれば、ドッキングも期待してしまうが、ま、無理ですな。ともかく、このタッグ投げはドライバーを入れるのが大変。上段技などをうまくすかして狙っていこう。ちなみにキングコンビはこのフライングラリアット以外にも、ロープ投げ→ボディスラムがある。



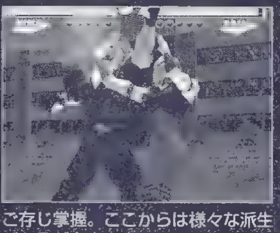


キングの顔

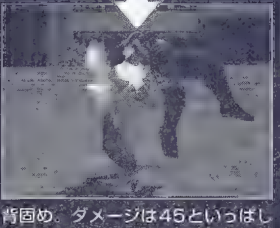
兄弟愛♥

アンナはPS版だけとは言え鉄拳3でもマイキャラとして動かすことができたので新キャラとしての認知度が低いのではないだろうか？

さて、そんなコンビのタッグ投げは投げコンボ始動技、掌握からのもの。威力はそこそこあるが、さすがに勿体ない気もする。ま、派生が最後までいくとは限らないし、安定ルートと考えれば…。



ご存じ掌握。ここからは様々な派生があるが多少安定しておきたいなら、



背固め。ダメージは45といっぱしのコマンド投げぐらいの威力はある。



逆も可能コス

P.S.INFORMATION　G　前号でも掲載された「鉄拳タッグトーナメント」の全国各地の大会情報を今号も掲載。めくって次のページからはじまるリストを参考に、自分の近所のゲーセンを捜してみてね。各地方でゲームセンター同士が連携してまとまった大会を行うところもあるので、こまめにチェックだ！

TEKKEN TAG TOURNAMENT

タッグ投げ技表公開！

急遽、デフォルトキャラのタッグ投げの組み合わせが公開OKに！ これが、残りのキャラのタッグ投げだ！

風間 仁 & 風間 準



技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力
超ばちき ～連固め	仁 → 準	⇨➡中にチェンジボタン	30
桜花 ～超ばちき	準 → 仁	⇦中にチェンジボタン	30

花郎 & 白頭山



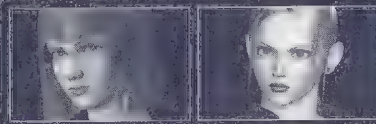
技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力
ホールブレーカー ～デスプレッシャー	花郎 → ペク	⇨中にチェンジボタン	5+25
ホールブレーカー ～ストームブリンガー	ペク → 花郎	⇨中にチェンジボタン	10+25

三島 平八 & 風間 準



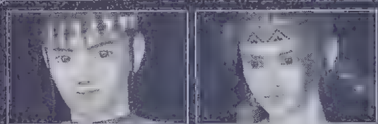
技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力
超ばちき ～連固め	平八 → 準	⇨➡中にチェンジボタン	30
桜花 ～超ばちき	準 → 平八	⇦中にチェンジボタン	30

アンナ・ウィリアムズ & ニーナ・ウィリアムズ



技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力
掌握～背固め	アンナ→ニーナ	掌握中にチェンジボタン	15+30
掌握～背固め	ニーナ → アンナ	掌握中にチェンジボタン	15+30

ミシェール・チャン & ジュリアン・チャン



技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力
背面取り ～ランニングネックブリーカー	ジュリア → ミシェール	⇨ヒット背面取り中にチェンジボタン	12+24
背面取り ～フェイスクラッシャー	ミシェール → ジュリア	⇨ヒット背面取り中にチェンジボタン	12+24

キング & アーマーキング



技名	キャラ条件	コマンド	攻撃力
ロープ投げ ～ボディスラム	キング → A・キング	⇦中にチェンジボタン	25.
アーマーキングドライバー ～フライングラリアット	A・キング → キング	しゃがみ⬇⇩中にチェンジボタン	32

挑戦者求む！今世紀最後のオフィシャル大会開催

THE KING OF IRON FIST TAG TOURNAMENT 1999

西日本大会「日高のり子のうりうり・鉄拳タッグトーナメント'99」

8月28日（土）於：京都タワー

主催：KBS京都「日高のり子のTokyo Wonder Jam うり！うり！うりほぅ！」
放送時間：KBS京都（京都）（土）16：00～17：45

東日本大会「大橋照子のしゃべりば・鉄拳タッグトーナメント'99」

9月5日（日）於：東京流通センター　アールンホール

主催：文化放送「Namco Wonder Time大橋照子のしゃべり・バビデヴー」
放送時間：文化放送　（月）20：00～21：00　STVラジオ（日）25：30～26：30　東海ラジオ　（土）26：00～27：00
ラジオ大阪（日）25：30～26：30　KBS京都　（日）22：00～23：00　RKBラジオ　（土）24：10～25：10

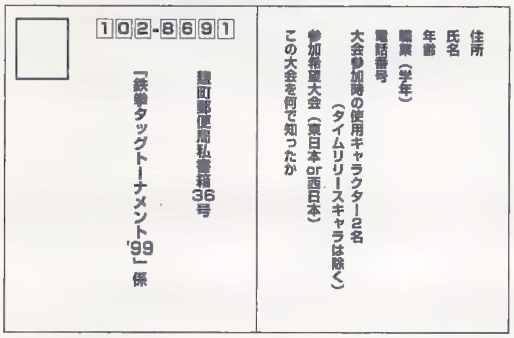
オフィシャルルール

- トーナメント方式で上位4名選出後、リーグ戦にて優勝～3位を決定する。
- 予選の試合は1本先取とし、両者ドローの場合は勝敗が決まるまで再試合をおこなう。
- 使用キャラクターはタイムリリースキャラを除いたディフォルトキャラ20名内で選択する。
- 使用するキャラクターは応募ハガキにて事前に申請したもののみ使用可能とし、変更は一切認められない。
- 当日の欠席、遅刻者が発生した場合は対戦相手側の不戦勝とする。また、会場にいる場合でも試合開始時に係員の呼び出しに応じず指定場所への着席がない場合同様とする。

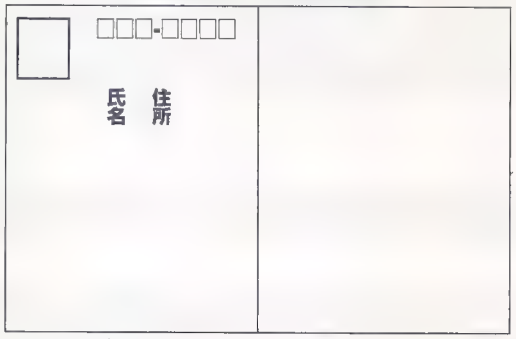
参加方法

受付期間：'99年8月1日（日）～8月20日（金）
応募資格：当日自費で会場までくることができる方
応募方法：必ず往復ハガキにて下の記入例の要領で応募してください。
※応募者が各会場500名を超えた場合は抽選とさせていただきます。またエントリーが終了した方には順次、大会詳細および当日スケジュールを発送します。
※応募ハガキは1人1枚までとし複数応募は失格とします。また記入漏れ等のある場合は失格となる可能性があります。

【往信用ハガキ記入例】



【返信用ハガキ記入例】



※「この大会を何で知ったか」にはラジオ番組の場合には番組名、店舗のポスター等の場合はお店の名前、旅行代理店、雑誌、その他の場合には「その他○○」と記入してください。
※「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」はこの応募ハガキでは申し込みできません。

国内を制し世界を目指せ！

来る11月、アメリカで実施される世界大会への挑戦権をかけて東西各大会上位4名の強者が函館に集う！

「THE KING OF IRON FIST TAG TOURNAMENT 1999」世界大会出場者選考会

「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」

9月26日（日）於：湯の川観光ホテル　**主催：函館・湯の川観光ホテル**

※イベントは東日本大会（文化放送 「Namco Wonder Time 大橋照子のしゃべり・バビデヴー」）と西日本大会（ＫＢＳ京都「日高のり子のTokyo Wonder Jam うり！うり！うりほぅ！」）を各番組とキー局が主催して実施します。
※各大会の上位入賞者は、函館 湯の川観光ホテル主催の「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」からの招待、または優先参加権利が与えられます。さらにこの選考大会の優勝、準優勝者はアメリカで行われる世界大会の出場招待券がプレゼントされます。
※「鉄拳タッグトーナメント'99世界大会出場者・日本代表選考大会 in 函館」に参加についての詳細は、近畿日本ツーリスト・東京蒲田支店03-3739-6871　E-mail：kamata@metoro.knt.co.jp または http://www.knt.co.jp にお問い合わせください。

アクセスした人から強くなれる！

ナムコ・ワンダーページ http://www.namco.co.jp

製品情報はもちろんのこと、目玉はイベント掲示板！（7/1より）
日本全国のお店で行われる鉄拳TAG TOURNAMENT大会をチェックし、対戦技術に磨きをかけろ！

ファックスボックス (03)5543-2774

欲しい情報が取り出せる鉄拳TAG TOURNAMENT用ファックスボックスを設置！
イベント掲示板はもちろん、常に新鮮な製品情報、さらには何と技表も取り出せる！ ※ファックス機能の付いていない電話機ではご使用できません。

東日本大会・西日本大会に先駆け全国のお店でイベント続々実施！

各店舗のイベント実施日程は直接お店に問い合わせるか、ナムコ・ワンダーページ、ファックスボックスで今すぐチェック！

鉄拳タッグトーナメント　イベント実施店舗リスト

《北海道地区》

【北海道】		
キャッツアイ新札幌店	札幌市厚別区厚別東5条1-298-7	011-899-1500
札幌アミュージアム	札幌市北区北6条6	011-281-3606
プルプル	札幌市中央区南3条西1-8札幌スガイビル	011-231-7032
●ワンダーシティ札幌店	札幌市西区西町北13-1	011-671-0230
ゲームセンター メッセランド	札幌市東区北21条東8-1-5	011-751-3427
メディアランド滝川	滝川市黄金町西3-2-30	0125-24-2985

《東北地区》

【青森県】		
●プラボ青森店	青森市大字石江字三好114-1	0177-82-8022
アミューズメント ギガパレス青森	青森市八重田字鶴見8-3	0177-26-6555
●プラボ八戸店	八戸市大字新井田塩入48-1	0178-35-6774
ギガパレス八戸店	八戸市八日町43	0178-24-3363
ドンキー	弘前市文京町16-6	0172-33-1900
【岩手県】		
アミューズメント アルコ	柴波郡矢巾町南矢幅7-140	019-697-9330
●ナムコランド盛岡店	盛岡市南大通2-8-1	019-654-1775
【秋田県】		
●プラボ秋田店	秋田市土崎港北7-77-34	0188-47-5080
●ナムコランド大館店	大館市根下戸新町18-121ロックショッピングタウン大館西店内	0186-42-4997
【宮城県】		
●プラボ仙台店	仙台市青葉区一番町3-8-9Nビル	022-711-2660
●ブリッズ仙台店	仙台市青葉区中央1-2-3	022-223-8382
●ナムコランド多賀城店	多賀城市八幡1-3-48	022-365-4470
●ナムコランド名取店	名取市田高字沢目110	022-382-8820
【山形県】		
●プラボ酒田店	酒田市大字古荒新田字南田5-1	0234-23-0667
●庄交モールナムコランド店	鶴岡市錦町2-21庄交モール内	0235-24-7327
●プレイシティキャロット山形店	山形市香澄町1-1-1メトロプラザ1階	023-628-1205
カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7	023-624-3344
【福島県】		
ファミリーランド カーニバル	会津若松市中町3-53会津ロイヤルプラザ2F	0242-27-2253
●プラボいわき店	いわき市平塩字古川21	0246-22-4636
●ナムコランドイオンタウン郡山店	郡山市松木町2-88	024-943-2715
コスモワールド福島店	伊達郡伊達町姥ヶ懐5-1	024-583-5380

《関東地区》

【茨城県】		
ゲームパドック プラスワン	猿島郡総和町小堤1916-1	0280-98-5161
プレビ ジョイカム土浦駅前店	土浦市大和町2-1 土浦PATIO 2F	0298-26-5181
●プレイシティキャロット日立店	日立市鮎川町6-7-25	0294-34-1010
ジョイカム多賀店	日立市千石町1-6-14ローズボウル内	0294-35-3993
アミューズメント ジャムジャム勝田店	ひたちなか市中根896-1	029-271-1525
桜牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3桜牧スポーツセンター内	0292-44-9900
ハローズガーデン竜ヶ崎店	竜ヶ崎市小柴5-1-2ショッピングセンターサプラ2F	0297-60-2586
【栃木県】		
●足利モールナムコランド店	足利市朝倉町245コムファーストショッピングセンター内4階	0284-71-2112
GAMEファンタジー	足利市大前町841	0284-62-2925
●プレイシティキャロット宇都宮店	宇都宮市駅前通り1-5-10	028-625-5476
●プラボ宇都宮店	宇都宮市簗瀬町1590-6	028-638-5011
●プレイシティキャロット二荒店	宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1階	028-634-0611
シーサイド	宇都宮市睦町7-3	028-632-5006
BAZZ	下都賀郡国分寺町医大前3-1-1	0285-40-1291
●ジャスコシティ栃木店	栃木市箱森町38-40ジャスコシティ栃木店内	0282-22-7640
【群馬県】		
クウム太田駅南店	太田市飯田町1319	0276-49-2351
アミューズメントオーキッド	太田市東本町23-24	0276-26-0538
●伊勢崎ナムコランド店	伊勢崎市宮子町122-2	0270-26-6750
●ブリッズ太田店	太田市植木野町701	0276-22-6394
●プレイシティキャロットパークレーン店	高崎市歌川町8番地児玉ビル内	0273-28-0499
●プラボ倉賀野店	高崎市倉賀野町2680	0273-47-7655
ゲームキッズ	高崎市中紺屋町10	0273-21-8258
●住商高崎ナムコランド店	高崎市中尾町字鳥羽前44-1	0273-63-0621
関東スポーツセンター（有）	館林市近藤町840	0276-73-2902
館林バッティングセンター	館林市高根町889-1	0276-74-3111
カルチャーパーク館林店	館林市藤原町932-1	0276-75-6061
●プラボ前橋店	前橋市天川大島町3-3-6	0272-23-7773
アミューズメントプレイス アピナ前橋店	前橋市荒牧町641	027-234-2702
●プレイシティキャロットエメラルドボウル店	前橋市国領町2-13-38エメラルドビル内	0272-32-0915
【埼玉県】		
●ワンダーシティ岩槻店	岩槻市府内2-1-12	048-798-7615
ゲームチッタ	浦和市辻8-24-10	048-837-8001
ムー大陸 宮原店	大宮市奈良町51-4	048-654-3755
●ブリッズ桶川店	桶川市加納164	048-771-7821
加須バッティングセンター	加須市市志多見1382-20	0480-61-5925
●プラボ春日部店	春日部市大字小淵沢前田201-1	048-760-1016
アミューズメントプレイス ファンファン春日部店	春日部市粕壁東2-3-30	048-761-1004
●プラボ上尾店	上尾市柏座1-13-20	048-776-4379
●プラボ川口店	川口市芝下1-8-5	048-261-1032
●ナムコランド川口店	川口市大字芝字梅ヶ坪4356	048-267-1026
アミューズランド モナコ川越店	川越市新富町2-4-1	0492-24-2454
●熊谷ナムコランド店	熊谷市銀座2-87-1	0485-27-3675
ゲームセンターリンリン	熊谷市拾六間725-1	0485-33-3054
ガリバー熊谷店	熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F	048-521-7821
●ナムコランド越谷店	越谷市谷中町2-55-2	0489-60-2021
アミューズメントスペース BOO-BOSS BOSS	坂戸市片柳1732-1	0492-84-9270
●ららぽーと志木店	志木市本町5-17-5ららぽーと志木内	048-474-0179
遊'S 草加店	草加市高砂2-2-28	0489-22-6789
●ビックキャロットSSC店	所沢市南永井1116埼玉スポーツセンター内	0429-44-3421
ゆうきバッティングセンター	東松山市大谷4122-1	0493-39-0392
●ワンダーシティ与野店	与野市本町西3-8-10	048-855-1131
【千葉県】		
ゲームチャリオット辰巳店	市原市市原500-1	0436-41-9211
ゲームチャリオット海士有木店	市原市海士有木1743	0436-36-5566
ゲームチャリオット八幡宿店	市原市八幡1059-8	0436-43-4204
スーパーアミューズメント バルザム	市川市行徳駅前1-25-1 Balzビル3F	0473-98-5601
ゲームチャリオット五井店	市原市五井2965-5	0436-23-5533
●プラボ市原店	市原市八幡海岸通1963-3	0436-42-5695
ユニローズ 千葉ニュータウン店	印旛郡印西町船尾字平蔵地400-3	0476-47-3730
ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16中崎ビル地下一階	0471-44-5597
ガリバー柏店	柏市柏1-1-11丸井ビルB1	0471-64-9818
フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610
●プラボ花見川店	千葉市花見川区畑町2871番2-2	043-274-2922
●ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071
ビーエルシー大久保	習志野市大久保1-17-12	047-475-2965
●ナムコランドサンペデック店	習志野市谷津1-16-1サンペデック内	047-477-5192
ムー大陸 野田店	野田市善島新田266	0471-20-8187
ファンファン北習志野店	船橋市習志野台2-6-17 2F	0474-61-9231
ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原5-6-7	0474-29-0406
東京ガリバー松戸店	松戸市松戸1230-1ピアザ松戸	0473-66-6633
●プレイシティキャロットニュー東京店	松戸市常盤平5-20-1	047-387-5010
八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F	047-485-2235
【東京都】		
ハイテクランド・キューデン	足立区西新井栄町2-7-2	03-3849-0392
ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18	03-3930-7663
プレイランド清水町店	板橋区清水町32-7清水町ビル2F	03-5248-4743
アミューズメントファクトリー大山店	板橋区大山町25-3-1F	03-3530-7961
●プレイシティキャロット小岩店	江戸川区西小岩1-23-9	03-5694-2710
東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3	03-5668-8411
ファンファン平和島店	大田区大森北6-29-13	03-3766-3860
●蒲田イモンボウル店	大田区西蒲田8-24-12蒲田イモンボウル内	03-5703-3592
ゲームフジ亀有店	葛飾区亀有3-21-2	03-5680-8893
ゲームエース新小岩店	葛飾区新小岩1-44-4ノーベル会館	03-3652-6939
●プレイシティキャロット金町店	葛飾区東金町1-42-5いとう屋ビル1・2階	03-5660-1715
アミューズメントスタジオ ZYX	北区王子1-4-1サンスクウェアビル2F	03-3912-8293
サミーズストリート118王子店	北区王子1-18-8	03-5902-7401
アミューズメントGB	国分寺市南町3-18-2	042-328-8786
●プレイシティキャロット一橋学園店	小平市学園東町1-4-33ロイヤルヴィーゼ一一橋学園1階	0423-45-6356
●プレイシティキャロット花小金井店	小平市花小金井1-9-20	0424-63-5177
ピア21小平店	小平市美園町1-4-10タカラヤビル2F	042-347-3008
スペースラボ	品川区戸越3-4-1	03-5702-8414
●プレイシティキャロットＴＯＣ店	品川区西五反田7-22-17東京卸売りセンターB1	03-3494-2610
ゲームファンタジア渋谷	渋谷区宇田川町13-11第8フジビル	03-3496-5856
●ＩＮＴＩ渋谷店	渋谷区宇田川町31-2渋谷ビーム内	03-5457-3765
アミューズメントスペースASO:VIBA!	渋谷区恵比寿1-10-5	03-3444-4912
タイトーステーション渋谷	渋谷区渋谷1-24-12渋谷東映プラザ	03-5467-6565
プレイマックス渋谷店	渋谷区道玄坂1-7-1	03-5458-1717
ハイテクランド代々木	渋谷区代々木1-35-16高山ビル	03-3379-6099
アミューズメントスポットM3	渋谷区代々木1-55-2ミユキビル1F	03-3378-5123
新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1	03-3208-0125
●新宿ミラノボウル店	新宿区歌舞伎町1-29-1新宿東急文化会館	03-3209-4051
●プレイシティキャロット新宿店	新宿区新宿3-21-9ニュースタービル	03-3352-5346
新宿スポーツランド中央口店	新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637
タイトーイン ゲームワールド	新宿区新宿3-35-8	03-3226-0395
T/Iオアシス プラザ	新宿区高田馬場4-5-10	
●プレイマックス	新宿区西新宿1-4-1プリンスビル1・2階	03-3342-3071
新宿スポーツランド西口店	新宿区西新宿1-12-5 1F	03-3344-0748
●プレイシティキャロット早稲田店	新宿区西早稲田1-8-14	03-3202-0299
大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2コスモス百人町ビル	03-5330-8595
ゲームメイト	杉並区阿佐ヶ谷2-14-10 1F	03-3318-3854
●プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10	03-3392-7657
ゲームスタジオ キューブ	杉並区高円寺南4-26-12B1F	03-3315-4448
ゲーム・イン・ブータン西荻窪店	杉並区西荻北3-1-8エステート西荻	03-3394-9301
ゲームinFACE方南町店	杉並区方南町2-20-3	03-3314-4444
●プレイシティキャロット経堂店	世田谷区経堂1-4-9	03-3427-3485
●プレイシティキャロット駒沢店	世田谷区駒沢2-1-1山国ビル	03-3424-5272
メディアオーケストラ	世田谷区祖師ヶ谷3-1-18	03-3483-8549
ドゥーフルズ	世田谷区松原1-37-17	03-5376-8895
●プレイシティキャロット烏山店	世田谷区南烏山6-5-15	03-3309-1848
アミューズメントスペースTAMA	多摩市鶴牧1-3-8	042-376-8739
永山エンデバー	多摩市永山町1-3-4ヒューマックスパビリオン永山1F～B1	042-389-3461
アーク神田店	千代田区神田小川町3-11-9	03-3292-5759
ファンファン秋葉原	千代田区神田平河町4	03-3861-6520
ハイテクランドセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123
Jゲーム	千代田区外神田4-3-10	03-5296-6625
●ワンダーシティ調布店	調布市菊野台1-34-5	0424-43-4973

●ナムコランド大井川店	志太郡大井川町下江留1327大井川ショッピングセンター内	054-662-1447
●ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1927-2浜松グランドボウル内	053-442-7235
GAME OFF いろは	浜松市高丘東1-1-3	053-439-4536
●プレイシティキャロット浜松店	浜松市坪井町4183-1ポート24浜松店内	053-440-5388
OZ浜松宮竹店	浜松市宮竹町322-1	053-466-3387
ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585
GAME OFF富士宮	富士宮市三園平1360	0544-24-3878
【愛知県】		
●プラボ長久手店	愛知郡長久手町菖蒲池504	0561-63-8520
Uファクトリー岡崎店	岡崎市井田西町17-4	0564-26-0333
アリス岡崎店	岡崎市日名北町1-1岡崎グランドボウル1F	0564-28-4390
ゲームプラザ亜登夢	豊川市諏訪西町2-253-1	0533-89-8234
アリス豊川店	豊川市御油町八面横47	0533-88-7641
●ナムコランド豊田店	豊田市本新町5-120-3	0565-35-6320
ダンクショット	豊橋市向山町字池下5-7	0532-66-5963
●ワンダーシティ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-8765
●プラボ中川店	名古屋市中川区富田町大字新家字永割1176-1	052-439-1250
●プレイシティキャロット納屋橋店	名古屋市中区栄1-2-6名宝会館B1	052-204-0237
AGスクエア栄店	名古屋市中区錦3-17-4	052-961-7599
ヤングマン	名古屋市中区錦3-24-9	052-971-8735
ゲームBOX,Q	名古屋市中村区則武1-4-1	052-454-0359
●イエローハット	名古屋市中村区則武1-11-9イエローハット内	052-453-5857
アミューズメントファンシティ	名古屋市中村区則武1-42	052-453-5585
パオ	名古屋市名東区高社1-260	052-771-2311
テクノワールド	半田市州の崎町2-188	0569-29-3388
【岐阜県】		
アミューズメントJ大垣店	大垣市築捨町3-119	058-488-0862
アミューズメントJ	岐阜市北一色2-1-29	058-247-7980
ゲームファンタジアン	羽島郡柳津町佐波205-1	058-279-0085
●ナムコランドグランドタマコシ大野店	揖斐郡大野町大字黒野字柿ノ木18-3	058-532-3852
●ナムコランド穂積店	本巣郡穂積町野田新田4070-6	058-326-8766
【三重県】		
●ブリッズ桑名店	桑名市新西方1-43マイカル桑名店A棟2階	0594-24-5148
●ベルシティナムコランド店	鈴鹿市庄野羽山4-1-2イオン鈴鹿SC内2階	0593-75-0633

《近畿地区》

【滋賀県】		
アミューズメントジャングル瀬田店	大津市大萱1-15-34	0775-43-7040
●プラボ草津店	草津市野路町廣野1161-1ＡＣＴ草津2階	077-569-0047
●プラボ守山店	守山市播磨田町字朝釜306ＡＣＴ守山2階	077-582-5626
【京都府】		
GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	0774-44-5770
●ブリッズ宇治店	宇治市菟道平町28アルプラザ宇治東店3階	0774-33-7398
プレイスポット ファニー	京田辺市興戸久保6-1	07746-5-3557
GAME'S WILL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	075-711-1435
●ワンダータワー京都店	京都市中京区河原町四条上る下大阪町354	075-254-0765
ネオアミューズメントスペースa-cho	京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A-breakビル2F	075-251-2333
ニューマンモス	八幡市八幡水珀18-10	075-982-1973
【大阪府】		
プレイ遊イケダ	池田市菅原町3-1　ステーションＮＢ1	0727-51-6650
●ブリッズ日根野店	泉佐野市日根野2496-1ジャスコシティ日根野店2階	0724-68-1427
パサデナ24分署	茨木市駅前1-4-6ソアラビル1F	0726-25-8270
エンターテイメントスクエア パスカ	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6686
昭和町ファンファン	大阪市阿倍野区昭和町1-8-22	06-6627-3032
●ＰＬＡＢＯ貝塚店	大阪市貝塚市王子921	0724-36-3680
●プレイシティキャロット第四ビル店	大阪市北区梅田1-11-4-B200	06-6341-8263
ビデオシティ リノ第2ビル店	大阪市北区梅田1-2駅前第2ビルB1F	06-6345-6185
純情モンテカルロ	大阪市北区小松原町4-5	06-6311-6069
●プラボ梅田店	大阪市北区小松原町4-7ニュー大東洋ビル3階	06-6365-0804
A. S.フジ	大阪市北区天神橋4-10-8	06-6356-3933
エスペランサ天五	大阪市北区天神橋5-6-13	06-6353-8945
テクニカルスポット リプレー	大阪市北区天神橋6-5-11	06-6882-4134
ウエストナイン	大阪市此花区西九条3-15-15	06-6461-9390
●ブリッズすみのえ店	大阪市住之江区泉1-1-82マグスミノエ1階	06-6682-6856
JOY BOX	大阪市天王寺上本町6-4-3	06-6771-5081
●プレイシティキャロット京橋店	大阪市都島区東野田町5-1-19	06-6358-1585
BIG JOY	大阪市中央区心斎橋筋1-3-20	06-6253-1557
●ＰＬＡＢＯ千日前店	大阪市中央区千日前2-9-17アムザ1000内3階	06-6634-7031
カマロ道頓堀店	大阪市中央区道頓堀1-6-4	06-6214-1570
●ＰＬＡＢＯ-ＡＶ'Ｓ店	大阪市中央区難波5-1-60なんばＣＩＴＹ南館2階	06-6644-2810
よしもとアミュージアム	大阪市中央区難波千日前12-35SWINGヨシモトビル1F	06-6641-7033
駒川セブンツー	大阪市東住吉区駒川4-13-7センチュリープラザB1F	06-6694-3363
ビッグバード	大阪市淀川区十三本町1-9-9	06-6309-8082
POP UP YOU	大阪市淀川区西中島3-16-15	06-6300-1953
ゲームセンターMOMO2	貝塚市往事928-3	0724-31-4848
星狩物語	岸和田市作才町1047	0724-32-3841
セイタイトー深井店	堺市深井沢町3365	0722-77-4758
ゲームプラザ ラーク	吹田市江の木町1-1-101	06-6385-8984
チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
A. S. ミュー	東大阪市御厨栄町1-4-9	06-6788-7400
アミューズメント ギガ	枚方市西禁野2-1	0720-49-4161
●プラボ枚方店	枚方市宮之阪4-28-12ベルパルレ内	0720-98-3260
ゲームセンター葡萄屋	八尾市山本町南1-3-22	0729-99-4337
【兵庫県】		
コパックワールド別府店	加古川市別府町緑町2-1-12	0794-36-7181
遊スペース NEO3	神戸市中央区北長狭通1-2-11	078-393-0130
●ブリッズ三宮店	神戸市中央区雲井通4-2-14	078-271-6733
ゲームUSA	神戸市中央区三宮町1-5-2サンプラザビル2F202号	078-326-5686
遊スペース ルート3	神戸市西区伊川谷町有瀬633-1	078-975-0116
●プラボ神戸西店	神戸市西区伊川谷町別府字五丁坪20-1	078-978-5110
●プレンティ店	神戸市西区糀台5-6-1プレンティ専門店2番館3階	078-992-0161

●プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・2	03-3943-6735
池袋プレイランド ラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	03-3982-1817
ゲームファンタジア サンシャイン	豊島区東池袋1-14-4シネマサンシャイン	03-3971-9601
池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906
サントロペ池袋	豊島区東池袋1-29-1東相池袋ビル本館2F	03-5979-7030
ゲームサファリ	豊島区東池袋1-42-3 2F	03-3981-2544
池袋カーニバル	豊島区南池袋1-21-2	03-3987-1511
ゲームInFACE野方店	中野区野方5-29-1	03-3223-2433
ゲームInFACE中野新橋店	中野区弥生町2-26-2	03-3382-1589
ゲームFORUM21	東久留米市本町3-9-17 2F	0424-76-5657
セントラル百草園店	日野市落川1040	042-594-7855
ゲームプラザセントラル日野店	日野市本町4-5-5	0425-87-5772
ゲームプラザ・セントラル八王子店	八王子市東町12-15第五セントラルビル	0426-44-1731
ゲームUFO町田ターミナル口店	町田市原町田4-7-3内藤ビル1F	042-725-7033
バトルアレイ町田店	町田市原町田4-11-15	042-722-8369
ワイワイゲームシティ	三鷹市下連雀3-37-38	0422-71-5378
●プレイシティキャロット田町店	港区芝5-27-12金井ビル1階	03-3452-8349
アミューズメントスペース ジュピター	武蔵野市境2-2-20サンセイビルB1F	0422-55-5218
【神奈川県】		
ゲームインファンファン本厚木店	厚木市中町2-1-6	0462-94-0166
シルクハット本厚木店	厚木市中町2-5-5	0462-23-7551
シルクハット京急川崎	川崎市川崎区駅前本町16-1	044-211-9809
BIG HITS	川崎市高津区久本3-1-1	044-811-3511
タイトーステーション溝ノ口	川崎市高津区溝口434	044-844-7252
Game inn パラダイス 向ヶ丘ヤング店	川崎市多摩区登戸2973-3手塚ビル1・2F	044-933-8790
●ワンダーパーク相模原店	相模原市古淵2-10-1ジャスコ相模原店内	042-768-4794
●プラボ相模大野店	相模原市相模大野3-16-1レガロビルB1	042-766-8521
ムトス相模原店	相模原市中央2-1-5	0427-76-5001
●プラボ相模原店	相模原市東淵野辺5-5	042-750-3018
アミューズメントパーク ドラゴン	高座郡寒川町一之宮5-9-35	0467-73-0007
ゲームリスボア	大和市大和東1-3-12	0462-60-4888
アミューズメントシティ トゥエンティワン	横浜市青葉区美ヶ丘1-5-8	045-903-3539
ゲームプラザ・セントラル日吉店	横浜市港北区日吉本町1-20-8第一セントラルビル	045-564-1034
アミューズメントパーク ジアス	横浜市港南区上大岡2-1-28赤い風船ビル1F	045-847-4780
●港南台センター店	横浜市港南区港南台3-1-3港南台バーズ内	045-831-7170
●プラボ都筑店	横浜市都筑区川和町846-1	045-929-3567
●ワンダーパーク港北店	横浜市都筑区茅ヶ崎中央5-1港北東急百貨店SC内	045-948-5105
ゲームファンタジア鶴見	横浜市鶴見区豊岡町16-2	045-584-2280
●ワンダーシティ鶴見店	横浜市鶴見区元宮2-1-10	045-584-8585
●プレイシティキャロット伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164
●プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	045-314-7778
アメリカングラフィティ	横浜市西区南幸1-5-29	045-313-3906
ゲームコーナーZIP	横浜市南区吉野町2-4	045-262-4339
ゲームインのら	横浜市保土ヶ谷区天王町1-8	045-331-7989
【山梨県】		
●ＰＬＡＢＯ上石田店	甲府市上石田1-8-26	055-227-9715
プラット ハイランド駅前店	南都留郡河口湖町船津6663-11	0555-24-7280

《信越地区》

【長野県】		
●ナムコランド飯田店	飯田市座光寺3991-1	0265-23-9244
●プラボ上田店	上田市大字秋和字立石355	0268-25-5036
（株）豊屋	佐久市中込3143-5	0267-62-1881
アピナ大橋店	長野市大字川井新田村西964	026-225-8765
バッティングセンターコム	長野市稲葉母袋775-1	026-222-5596
長野スカイバッティングセンター	長野市上千田374-1	026-227-3833
アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434
アミューズメントスペース アピナ	長野市村山502-1	026-295-9911
●ＰＬＩＤ'Ｓ長野店	長野市大字高田字久保1174	026-221-6313
●ナムコランド長野駅前店	長野市北石堂町1429-1ショッピングプラザアゲイン内	026-266-7970
アミューズメント館アクティブ21	茅野市白樺湖池ノ平ホテル内	0267-55-7772
●プレイシティキャロット松本店	松本市中央1-3-7セントラルビル内	0263-35-6744
レィディビートル	松本市中央2-1-10芸幸セントラルパーキングプラザビル2F	0263-39-4000
●プラボ南松本店	松本市宮田2-7	0263-26-9739
【新潟県】		
●プラボ新潟店	新潟市堀之内南2-19-14和合ビル1階	025-245-9631
ポピー山ニツ店	新潟市山ニツ本村前649-1	025-286-0763
芸夢's ZONE	新潟市南紫竹1-3-54	025-286-4117
アピナ上越店	上越市北城3-6-6	0255-21-5005
アミューズメントスクエアー チャンス上越店	上越市下荒浜大谷内横田295-1	0255-44-5376
アミューズメントスクエアー チャンス白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1	025-362-1501
OK-CORRAL	燕市佐渡2853	0256-66-3898
新潟レジャーランド村上店	村上市山辺里2105	0254-50-1337

《北陸地区》

【富山県】		
サービスエリア イン 高岡店	高岡市下石瀬860-1	0766-28-1028
オレンジハットとなみ店	砺波市新又147-1	0763-33-1863
●ワンダーパーク富山店	富山市上富居310-1アピタ富山東店2階	0764-52-3370
ゲームインさんしょう新庄店	富山市田中町134-1	0764-21-6533
【石川県】		
扇ヶ丘レジャーセンター	石川郡野々市町高橋町86-2	076-246-6406
●ブリッズ鹿島店	鹿島郡鹿島町井田と1-1クアトロブーム内	0767-76-2515
●プレイシティキャロット高柳店	金沢市高柳町5-15荒屋書店内	076-251-8003
●プラボ松任店	松任市幸明町180-2	076-274-6750

《東海地区》

【静岡県】		
●プラボ静岡店	静岡市紺屋町8-17	054-251-4653
●プレイシティキャロットアピア店	静岡市中吉田15-8	054-263-8604
ミラクル静岡	静岡市西中原1-7-20	054-284-0099

●ナムコランド姫原店	松山市姫原2-4-28パルティフジ姫原店別棟	089-926-2030
プレイドーム松山	松山市余戸南4-9-40	089-971-5786

《九州地区》

【福岡県】

●プラボ飯塚店	嘉穂郡庄内町1039-1	0948-82-3885
エグザス飯塚店	嘉穂郡穂波町大字弁分字門ノ町11-1	0948-25-0606
Beel合川店	久留米市合川町110-6	0942-45-3333
●ワンダーパーク筑紫野店	筑紫野市大字針摺30-10	092-920-9033
●プラボ直方店	直方市大字下境字牟田889-1	09492-4-7597
●ワンダーパーク博多店	博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7階	092-434-3721
アミューズメントスペース オニマル	博多区那珂5-8-35	092-414-1450
ハイテクランドセガ箱崎	福岡市東区4-15-40	092-643-0376
●ブリッズスポーツガーデン香椎店	福岡市東区千早3-6-37スポーツガーデン香椎店内	092-682-2768
サーカス荒江店	福岡市早良区荒江3-15-8	092-844-1111
ラッキーゲーム高宮	福岡市南区高宮1-6-12	092-524-6557
●プラボ前原店	前原市大字浦志68	092-321-0487

【佐賀県】

●プラボ佐賀店	佐賀市白山2-184	0952-29-9907

【長崎県】

三冠王	佐世保市相浦町2689-1	0956-47-2141
●プラボ浦上店	長崎市中園町6-23	095-848-2223

【大分県】

アミューズメントスペース31ゲーム	大分市大字皆春100-2	097-523-5060
●プラボ光吉店	大分市大字宮崎字スカワ696-1	0975-67-0977
ゲームスポット SFX ランド アルファー21	大分市中央町2-5-5大分サティ8F	097-533-5084
●ブリッズ東大分店	大分市萩原4-227-7	0975-58-6353
●杉乃井ホテルナムコランド店	別府市南立石2272杉乃井パレスU-ZONE内	0977-24-9487

【熊本県】

●ワンダーシティ南熊本店	熊本市九品寺6-9-1	096-375-1130
●サンピアンナムコランド店	熊本市上南部町1581サンピアンシティモール3階	096-389-7375
●プラボ熊本店	熊本市下通り1-4-9ニコニコビル	096-351-3551
VIPファンタジア	熊本市新屋敷2-24-1	096-371-6162
ゲームセンターZERO	熊本市渡鹿7-8-67	096-364-5091
フェスタ東バイパス店	熊本市保田窪2-12-20	096-387-5539

【宮崎県】

●ブリッズサンボウル店	延岡市旭町2-1-1サンボウル内	0982-22-0896
●ナムコランド日向店	日向市大字日知屋14798-1ハイパーモールメルクス日向店1階	0982-54-0768

《沖縄地区》

【沖縄県】

アミューズメントスペース イーグル2	浦添市勢理客350	098-875-0088
●プラボ沖縄店	那覇市松尾2-8-19フェスティバルビルB1	098-866-7731
TUTAYA名護店	名護市東江5-5-35	0980-53-5991

【奈良県】

●ブリッズタカダ店	大和高田市東雲町14-14	0745-53-7930

【和歌山県】

●プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	0734-31-8559
●パームシティ和歌山店ナムコランド店	和歌山市中野31-1パームシティ和歌山店2階	0734-56-2266
ローレン	和歌山市元寺町1	0734-28-0003

《中国地区》

【島根県】

オートパーラー安来	安来市西荒島33	08542-8-8502
●プレイシティキャロット島大前店	松江市西川津町1147-15奥名ビル	0852-27-6428

【鳥取県】

●プラボ鳥取店	鳥取市叶字八反田303-1	0857-53-6855
●プラボ米子店	米子市吉岡字中新田125-1	0859-27-6633

【岡山県】

テラ	岡山市益野246-1　テラ2階	0869-43-8187
●ナムコランド水島店	倉敷市東塚1-312-1	086-456-0202

【広島県】

アミパラここじゃ	東広島市西条町下見4459-1	0824-24-4747
スペースV1	広島市安佐北区可部南3-1-8	082-814-6116
●プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27	0829-21-8576
パリオ	広島市中区紙屋町2-2-27	082-242-7588
広島ブラックジャック	広島市中区新天地1-21	082-246-4352
アミパラTOYO	広島市中区流川1-15	082-249-8026
●ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6広島パークレーン内	082-222-8072
●ブリッズ西広島店	広島市西区己斐本町1-14-10キャットビル内	082-275-1344
●ブリッズビックボウル店	福山市一文字町14-5	0849-57-5400
●プレイシティキャロット福山店	福山市船町1-22	0849-24-2218
●ブリッズパークレーン店	福山市南手城町4-24-20福山パークレーン内	0849-21-9928
●プラボ福山店	福山市南蔵王町5-270	0849-45-7716
●ブリッズ松永ベイボウル店	福山市柳津町字相生2255-1	0849-33-6201
●ナムコランド三原店	三原市円一町1-1-7	0848-67-5061

【山口県】

AMUSEMENT STORE LUCKY 21	岩国市川下町3-5-26	0827-24-2826
●プラボ宇部店	宇部市大字妻崎開作字崎25ノは884	0836-44-0700
●ワンダーパーク宇部店	宇部市明神町3-1-1フジグラン宇部店2階	0836-37-0172
アメニティスペース オズ	小野田市西高泊664-3	0836-84-5147
●プラボ徳山店	徳山市久米字西神女3219	0834-26-1927
ゲームセンター タワーズ	防府市高倉2-4-5	0835-22-1747

《四国地区》

【徳島県】

●ロックショッピングタウン上板ナムコランド店	板野郡上板町椎本字中ノ内3番地ロックショッピングタウン上板店内	088-694-3694
LSIダイヤ	徳島市佐古3番町15-33	088-655-3107

【香川県】

サーカスサーカスライオン店	高松市百間町9-6	087-821-5128
ゲーム ステージビート	高松市花ノ宮町3-2-2	087-868-6007
ポッポスカイキング	高松市藤塚町1-17-1	0878-33-6641
●プレイシティキャロット高松クアトロ店	高松市丸亀町7-8クアトロ・トルリビルB1	087-823-8826

【高知県】

タイトーイン高知	高知市曙町1-489-1	088-843-7684

【愛媛県】

●ブリッズ宇和島店	宇和島市伊吹町字タカヒ甲912-2フジ北宇和島店内	0895-24-4051
●ブリッズ川之江店	川之江市妻鳥町1132-5フジグラン川之江店別棟2階	0896-56-8956
ゲームストリートジオ	西条市神拝甲145-1	0897-53-7597
●プレイシティキャロット西条店	西条市朔日市766	0897-53-8471
●ナムコランド宇和店	東宇和郡宇和町卯之町4-654	0894-62-7025
ゲームストリートバル	東予市三津屋南3-39	0898-64-5837

（切り取り線）

鉄拳タッグトーナメント

THE KING OF IRON FIST TAG TOURNAMENT 1999

1プレイお試し券

（お名前）

（性別）

（年齢）

（職業）

（ご住所・連絡先）

・有効期限　'99.7.30～'99.8.31　・**●印のついたナムコ直営店舗でのみご利用頂けます。**

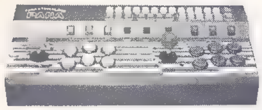
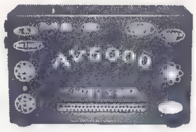
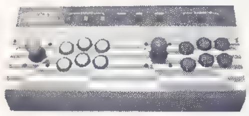
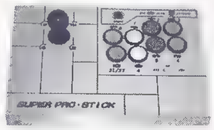
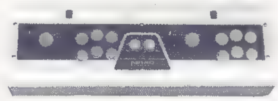
・各項目をご記入の上、係員にお渡し下さい。鉄拳タッグトーナメントを1プレイお試し頂けます。（お一人様1回限りとさせて頂きます。）

TEKKEN TAG TOURNAMENT ™

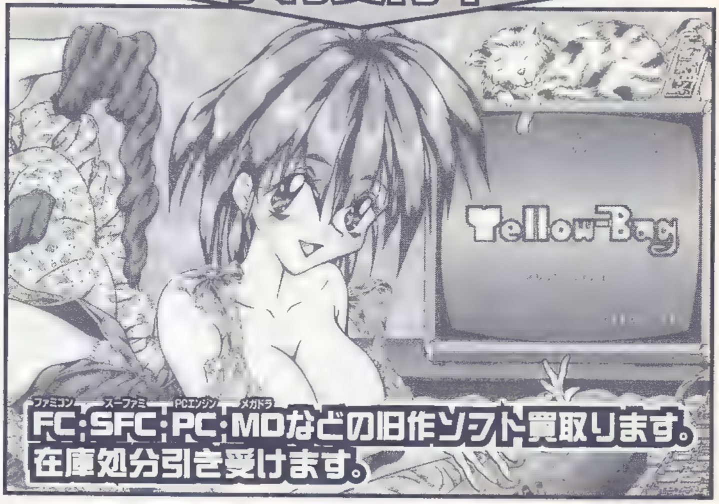
ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc.

Yellow-Bag

PANA TWIN LONG  ¥38,000	**シグマAV−5000**  ¥26,000
PANA CUSTOM LONG  ¥34,000	**シグマー8000TB**  ¥15,800
VEGA JR. ¥29,800  VEGA JR.(DX) ¥36,800	**ボードマスター（ボードA）**  ¥48,000

キングオブファイターズ'99（家庭用） 予約受付中







NEO・GEO CDZ/ロム版 高価買取

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

FAX情報→567890#まで

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

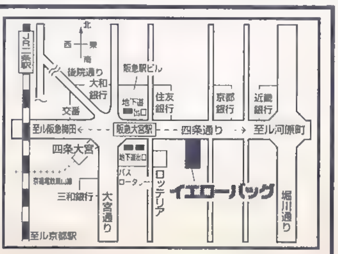
■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、ネオジオなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

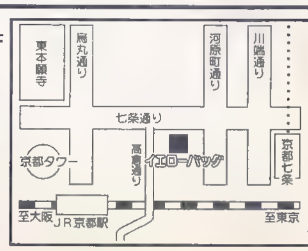
〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ
業務用基板その他取扱店 四条大宮店
TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休



〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ
家庭用ゲーム専門店（新品・中古） 七条河原町店
TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店・七条河原町店ともに行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、パソコンゲームソフトの買い取りも始めました。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　通信販売専門　バーゲン開催中

アイレム
- Mr.ヘリの大冒険 30K
- 10ヤードファイト・四川省各3K
- 迷宮島・大工の源さん 各5K
- くっすんおよよ・麻雀夢 各2K
- ビジランテ・ジッピーレース各3K
- カプセルインベーダー 15K
- ロードランナーⅠ・Ⅱ・Ⅲ各25K
- 〃 〃 Ⅳ 各16K
- 銀河帝国の逆襲 15K

SNK
- ヴァンガード 15K
- サスケVSコマンダー 68K
- カイロスの館・名人戦 各2K
- ギャングウォーズ 5K
- 怒・怒号層圏 Sなし 各5K
- ゲバラ・SAR Sなし 各5K
- MV-1(ネオジオ業務用)12K
- ※ネオジオMVSカセット各種あり

カプコン
- ワンダー3 25K
- 1942・バルガス 各6K
- 1943 10K
- 魔界村 22K
- SF-Ⅱ 5K
- 〃 ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 闘いの挽歌 18K
- 戦場の狼 8K
- アタックス 3K
- F-1ドリーム 3K
- ニモ 22K
- USネイビー 12K
- ※CPSⅡカートリッジ各種あり

TOA PLAN
- 達人王 12K
- ドギューン・V-5・達人 各8K
- テキパキ 4K

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2K～です。
(JAMMA変換の場合は3K～)

基板高価買入

コナミ
- 魔獣の王国 32K
- ボリネットウォリアーズ 13K
- ガイアポリス 15K
- キューブリック 10K
- 出たなツインビー 3K
- ファイナライザー 8K
- 新入社員とおるくん 8K
- ロックンロープ 15K
- サーカスチャーリー 10K
- フロッガー 15K
- ピットファイター 8K
- マンハッタン24分署 10K
- ※システムGXサブボード各種あり

ジャレコ
- フォーメーションZ 15K
- 忍者じゃじゃ丸くん 各12K
- D-DAY 6K
- ポップフレーマー・ピンボ各10K
- E.D.F. 4K
- ※メガシステム32ロム各種あり

データイースト
- スチャラカ空中戦 27K
- のぼらんか 16K
- ジェネシス 6K
- ポケットギャル・SRD 各8K
- コブラコマンド 3K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- バックファイアー 18K
- 魔境戦士 Sなし 3K
- 強行突破・空手道 各5K

セガ
- フューチャースパイ 15K
- ファンタジーゾーン 12K
- アレックスキッド 15K
- カルテット 2 15K
- アストロフラッシュ H付 25K
- クラックダウン(24khz10K
- ボナンザブラザーズ 〃 8K
- スクランブルスピリッツ 〃 7K
- シャドーダンサー 5K
- 芹沢八段の詰め将棋 5K
- ガルディア・ダンプ松本 各12K
- 忍・バンクパニック 各3K
- ライオットシティ 10K
- ザクソン 10K
- カロリーvsモグラニアン 12K
- ペンゴ(海外版) 12K
- ホッパーロボ 15K
- タイムスキャナー 8K
- バーチャファイター3電源付10K

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- クイックス 純正 18K
- 黄金の城 32K
- ジャングルキング 25K
- 影の伝説 12K
- ぺんぺろぺー 16K
- メイズオブフロット 3K
- 中華大仙・大旋風 各5K
- 奇々怪界 10K
- バブルボブル 12K
- 飛翔鮫・スラップファイト 各5K
- 究極タイガー・Fホーク 各7K
- アルカノイド S付 2K
- 〃 リベンジー S付 3K
- ヴォルフィード 2K
- パズニック・フリップル 各2K
- エレベーターアクション 8K
- 女子バレー・ヘビーユニット各5K
- イグジーザス 12K
- 陸海空 10K
- リターンオブインベーダー 12K
- チャイニーズヒーロー 7K
- リングレイジ 5K
- レイフォース 12K
- タイガーヘリ・ガルメデス 各3K
- カチャット(未発売物) 12K
- スペースインベーダー オリジナル(アップライト筐体用の基板)(モノクロ) 25K

F-2・マザーボード付
- ブリルラ38K・メタルブラック15K・ガンフロンティア15K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト6K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション7K・ドンドコドン5K・ルナーク10K
- マザー不要の場合 -2K
- ※F3カートリッジ各種あり
- ※センサー2個セット 3K

テクモ
- アルゴスの戦士 22K
- スターフォース 22K
- ダイナマイトデューク 18K
- リードアングル 12K
- ハチャメチャファイター 15K
- タンクバスターズ 12K
- がんばれギンくん 5K

テクノス
- ダブルドラゴン3 5K
- 西遊降魔録・Eアワー 3K
- ドッチボール部 3K
- ザインドスリーナ 3K

ニチブツ
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- 聖戦士アマテラス 10K
- ダイナミックスキー 8K
- 妖魔忍法帳 8K
- ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
- マイティガイ 8K

UPL
- ノバ2001 15K
- ムスタング・ゴモラ 各8K
- アクロバットミッション 8K
- シュトラール 7K
- アトミックロボキッド 12K

ユニバーサル
- ミスターDO(雪だるま) 10K
- Mr.Do ユニコーン 10K
- Mr.Do ワイルドライド10K
- レディバグ 10K

ナムコ
- マイエンジェル1・2 1K
- マイエンジェル3 6K
- マーベルランド 18K
- アサルト (パネル付) 18K
- ローリングサンダー2 13K
- ドラゴンセイバー 18K
- コズモギャングザビデオ 8K
- ドラゴンスピリット 38K
- 源平討魔伝 20K
- スカイキッドDX 58K
- パラデューク 17K
- ゼビウス 8K
- ギャプラス 8K
- ディグダグ・ギャラガ 各3K
- ニューラリーX 20K
- ニューマンアスレチックス 10K
- スーパーワールドコート 3K
- ギャラクシアン(清掃) 8K
- エクスバニア 8K
- ティンクルピット 8K
- ジュニアパックマン 25K
- ミスパックマンMIDWAY 10K
- コズモザパズル・エメラルディア・クラックス 各2K

バーゲン開催中

最新中古基板情報はFAXで!

その他 -珍品・逸品-
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・パルキューブ各2K
- 鋼鉄戦士・ガンダム 各5K
- ブラックホール・マーカム 各8K
- ポラックス・将棋パートⅡ 各2K
- レッドUFO 8K
- バーディー・ピラニア 各15K
- ドンキーコング 35K
- クレージーコング 8K
- マリオブラザーズ 22K
- モザイク・サダリ 各6K
- スカイランサー 12K
- インベーダーパートⅢ 25K
- イスパイアル 12K
- タイムアタッカー H付 8K
- アンブッシュ・サウロ各16K
- スクランブルエッグ 28K
- プレイチョイス10 18K
- 雀殿記・雀遊記 H付 12K
- ジャンピュータ 〃 10K
- 麻雀教室 〃 12K
- スケバン雀士竜子 〃 15K
- ※珍品・逸品 各種あります。詳細はFAX情報をご覧下さい

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, わるとん探偵団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとE雀, 大人の麻雀、各1K　トリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、 各2K
- スーパーリアルP3・P5・P6・スーナーバイSP 各3K
- スーパーリアルP7 13K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) 58KO
- スティールガンナーⅡ 8K
- アフターバーナー Ⅰ・Ⅱ (付) 各8K
- ギャラクシーフォースⅡ (付) 18KO
- サンダーブレード・スーパーモナコGP (付) 各8K
- G-LOC・ストライクファイター (付) 各15K
- エアーコンバット V21(付) 18K
- スターブレード V21(付) 16K
- サイバースレッド V21(付) 20K
- スーパーチェイス 88KO
- ホットチェイス・ウェックルマン・WGP (付) 各8K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　①印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。他の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は全商品消費税込みです

オールドゲーム他、多数あります。　最新中古基板情報はFAXで!

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日 日曜日・祝日
電話受付 午後1時～午後7時

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN (各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 1カ年)
- ◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
- ◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
  中古18インチ、25インチもあります。
  29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)

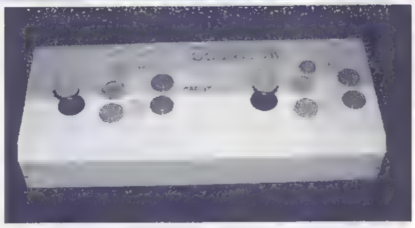


中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ)　¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ネットワークゲームクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素となりつつある「通信」の感覚。この講座では通信ゲームを創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!(お問い合わせ)☎03-3370-2720

2000年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)就職者数100名突破!ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石渡大輔くん
(株)カプコン



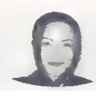
ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 藤井康弘くん
(株)セタ



ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 山木秀治くん
(株)アテナ



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 秋田善彦くん
(株)カプコン



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト8/30号アンケート
GAMEST 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号	番号　　賞品
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは8月30日必着

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト8/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
下さい

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
続「バトルギアタイムアタックランキング
～最速は誰だ!～」
キャンペーン事務局 行

ふりがな お名前	年齢(　　)歳 性別(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□□□ ※都道府県	電話(　　　　)
1小学( )年　2中学( )年 3高校( )年　4大学( )年 5社会人　6その他(　　　)	

※の部分は○でお囲み下さい

(キリトリ線)

(キリトリ線)

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成日
面　数		難易度 残機設定	
備　考 (タイム・残機)			
ゲームセンター	名前		
	電話		
	住所		
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長		印

(キリトリ線)

GAMEST

ゲーメスト8/30号

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト8/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年8月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　　点　理由は

2:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

3:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

4:今熱中しているゲームは何ですか?

5:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

6:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

7:今号で役に立たなかった記事と、その理由を教えてください。

8:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

9:はみだし情報への質問がありましたらお聞かせください。

10:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

11:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

(P.N.　　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

(キリトリ線)

続バトルギアタイムアタックランキング応募ハガキ

1.タイム　　　　月　日達成

2.スコアネーム　　3.コース　　級

第1回(7/30締切)	第3回(8/31締切)
超初級・弩級	弩級・超弩級

4.クラス・車種　　クラス　車種

5.パスワード

クラスA	クラスB	クラスC
JZA80・BNR32 NA2・CE9A CN9A・CP9A FD3S・GC8 GC8(Type-R) GC8改	ST205・RPS13 S14・FC3S DC2	AE111・AE86T AE86L・NB6C NB8C・EK9

6.ゲームセンター

店舗名					以上のタイムを記録したことを証明します。
住所		電話		店長	印

7.攻略のポイント・感想

記入方法

・赤枠欄部分を全てご記入下さい。3のコース、4のクラス・車種は右の表を参照のうえ、締め切り日も含め、間違えないようご記入ください。
・タイム証明欄は必ずお店のスタッフに記入してもらうようお願いします。
※記入事項が不完全だと無効になる場合があります。
特にパスワードはネームレジストの時にしかでませんので必ず控えて下さい。
※使用車種は上記21車種に限ります。隠し車種の使用は認めません。

※応募は必ずこの専用ハガキをお使い下さい

(キリトリ線)

INFORMATION

TOPICS

○これから集めても余裕で揃うよ！ トレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」好評発売中！
○「マンガ夢工房」～AIC美少女アニメーションセルワークの華麗な世界～間もなく開催！
○TYOから2タイトル発表！
○「山田まりや」「松田純」キミはどっちを揃える？「SHIN YAMAGISHI TRADING CARD COLLECTION」発売！
○ホルダー付き「ピンキー」発売！
○「世界不思議発見！ トロイア」発売中！
○地域限定「てくてくエンジェルDue」発売中！ 早くゲットしろ！
○アミューズメントメディア総合学院 オープンスクール開催！
○第37回アミューズメントマシンショー開催！

DISC BOX

今号のおすすめ
○THE KING OF FHIHTERS '99／SNK新世界楽曲雑技団
○ディノクライシス オリジナルサウンドトラック
○ドラムマニア オリジナルサウンドトラック
○星方天使エンジェルリンクス オリジナルサウンドトラック Vol. 2
○麻績村まゆ子 ミニアルバム「おかし」

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101・8935 東京都千代田区神田神保町1・26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ8月30日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

TOPICS

関連グッズも発売開始！

RELEASE

これから集めても余裕で揃うよ！ トレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」好評発売中！

©BROCCOLI

ついに発売となった期待のトレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」！実はこのカードの種類には通常のカードのほかに、SPカードというレアカードが存在するのを知っているかな？ これはいわゆるレアカード扱いなんだけど、SPカードの特徴として通常のカードの仕様よりもキラッていていかにもSPといった感じですぐにSPだと分かるようになっている（ちなみに上の写真の物がSPだよ）。



上のがSPカードなんだけど分かるかな（モノクロだけど…）。

グッズも買え！

さて、「アクエリアンエイジ」の本製品のほかに関連のグッズも好評発売中なのだ。中でもオススメなのが「オリジナルサウンドトラック」2000円（税別）だ。なんと特典として七瀬葵描き下ろしカードがもれなく付いてくるというすぐれものだ（絵柄はジャケットの物と同じです）。ちなみにこのカードはCDのみの特典として付いてくるので、本製品の「アクエリアンエイジ」には入ってないのでレア度はかなり高いぞ。



これがオリジナルサウンドトラックのジャケットだ！ 買えば絶対に七瀬葵カードが付いてくるのだよ。

「アクエリアンエイジ」本製品及び関連グッズの紹介！
●スターターBOX 50枚＋ルールブック入り 1300円（税別）
●ブースターパック 12枚入 400円（税別）
★オリジナルサウンドトラック2000円（税別）
★オフィシャルカードホルダー 1800円（税別）
★デッキケース 350円（税別）
★ビギナーズマニュアル 400円（税別）



この本さえ読めば初心者のみんなも、すんなり入っていけるぞ！ 買うべし。

■お問い合わせ
ユーザーサポート係 03-5372-6208（月～金祝日を除く）
10:00～12:00／13:00～17:00

新機軸のCSゲームだよ
TYOから2タイトル発表！

RELEASE

TYOというメーカーから新機軸のCSゲームが発表されたぞ。「アートカミオン芸術伝」「ローライダーhop＆dnce」だ。「アート〜」のほうは、ズバリアートトラックゲーで、「ローライダー〜」は、アメリカではメジャーな車の「ホッピング」ゲーだ。どちらも秋のゲームショーに初公開となるようだからチェックしてみてはどうかな？




TYOユニットの面々だ。



日本の文化はマンガだ!?
「マンガ夢工房」〜AIC美少女アニメーションセルワークの華麗な世界〜間もなく開催！

EVENT

来る8月4日（水）〜10日（火）に「マンガ夢工房」と称したイベントが開催されるぞ。このイベントでは、故・石ノ森章太郎はじめ矢口高雄、モンキー・パンチ、里中満智子、さいとうたかを、小島剛夕等の作品を展示するといったものだ。大先生の作品が見られるチャンスだぞ！

「マンガ夢工房」
〜AIC美少女アニメーションセルワークの華麗な世界〜
●日程　8月4日（水）〜10日（火）
●会場　ヘラルドシネプラザ5F　ABCホール　TEL052-241-1581
●時間　10:00〜19:00
●料金　600円　中学生以下無料

ハートが出たことある？
ホルダー付き「ピンキー」発売！

RELEASE

女子高生に人気（編集部でも人気！）の「ピンキー」にホルダー付きのピンキーが登場したぞ（ピーチミント・グレープミント・メロンミント・レモンミント）。ただこの商品はインターネットでの通信販売がメインとなるので、以下のアドレスまで。



首から下げるのが一番定番ぽいね。

●ピンキーホームページ　http://www.calley.co.jp/pinky

「山田まりや」「松田純」キミはどっちを揃える？
「SHIN YAMAGISHI TRADING CARD COLLECTION」発売！

RELEASE

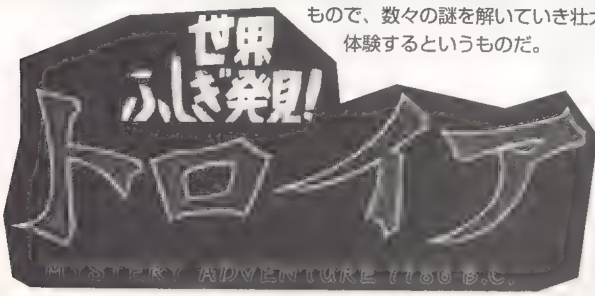
トレカファンもアイドルファンも満足できるアイテムが登場だ！　この度紹介するのは「山田まりや」と「松田純」のトレーディングカード2点だ。注目すべきは本人直筆サイン入りのスペシャルカードが入っているらしいぞ！　そこで朗報！　なんとこのトレカ2点を各3BOXずつプレゼントするぞ。はがきにどちらのトレカが欲しいかを明記して「山田まりや・松田純」トレカ係まで。

「山田まりや」「松田純」トレーディング・フォトカード商品仕様
●価格　1パック　500円／10枚入り　ボックス　5000円／10パック入り
ケース　100000円／20ボックス入り
●発売日　8月1日より
■お問い合わせ　（株）プロ・パシフィック・ジャパン　03-3574-7678

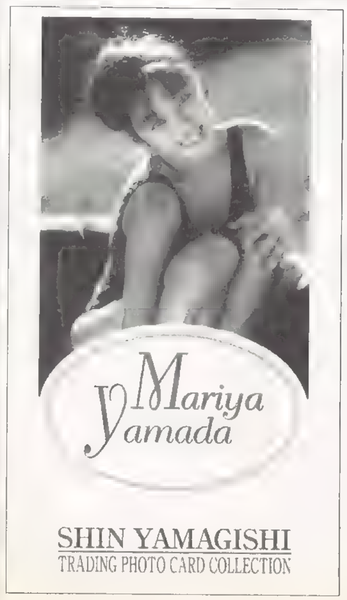
人気TV番組から不思議議なゲームが登場！
「世界不思議発見！トロイア」発売中！

RELEASE

放送14年目に突入した人気番組「世界不思議発見！」からドリームキャスト用のゲームが発売されたぞ。内容はギリシャ神話「トロイの木馬」をモチーフとしたもので、数々の謎を解いていき壮大な物語を体験するというものだ。



「世界不思議発見！　トロイア」
●ジャンル　歴史体験アドベンチャー　●発売日　発売中
●価格　5800円（税別）　●発売元　TBS





業界志望者集まれ！

EVENT

アミューズメントメディア総合学院　オープンスクール開催！

来る9月11日（土）～12日（日）に業界志望者のためのオープンスクールが開催されるぞ。11日には「炎のトークバトル」と銘打ち、ハートビート／山名学氏・ナムコ／河村順一氏の面々を集めてのトークが繰り広げられる、また12日にマンガ家の美樹本晴彦氏を迎え業界の裏話などを語る予定だ。なお、このスクールに参加するには事前の予約が必要なので注意するように。

アミューズメントメディア総合学院オープンスクール

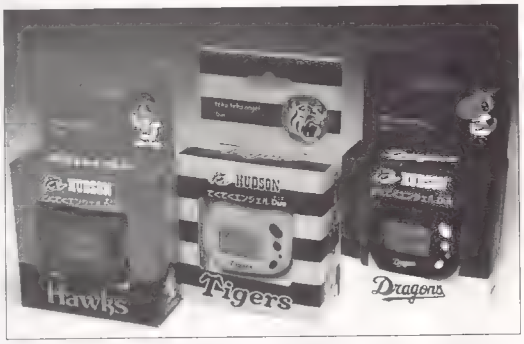
●日時　9月11日（土）～9月12日（日）
　受付　13:30　開始　14:00（両日とも）
●事前予約　0120-41-4600

限定バージョンの発売だ

RELEASE

地域限定「てくてくエンジェルDue」発売中！早くゲットしろ！

歩けば歩くほどキャラが育つ育成散歩計「てくてくエンジェルDue」が地域限定で発売中だ。アイテムも「ホークス」「タイガース」「ドラゴンズ」と3種類あって、各5000個のみの販売となる。人気は「タイガース」がやばいかも。



西武とジャイアンツはなぜ出ないのかな？

「てくてくエンジェルDue」仕様

●福岡ダイエーホークスver（九州地区限定）
●中日ドラゴンズver（中部北陸地区限定）
●阪神タイガースver（近畿地区限定）
●発売日　発売中
●価格　2580円（税別）

前売り券も好評発売中！

EVENT

第37回アミューズメントマシンショー開催！

毎年恒例のアミューズメントマシンショーが今年もやってまいりました。今年は9月9日（木）～12日（日）の4日間（11日と12日が一般公開日）の開催となりより多くの集客を見込む予定だ。近々本誌にて特集を組む予定なので、チェックのほうはよろしく頼むぜ！



今年はどんなタイトルに人気が集まるのかな？　本誌をチェックしよう！　写真は昨年の模様だよ。

第37回アミューズメントマシンショー

●開催期間　9月9日（木）ビジネスデー　10:00～17:00
　9月10日（金）ビジネスデー　10:00～17:00
　9月11日（土）一般公開日　10:00～17:00
　9月12日（日）一般公開日　10:00～17:00
　※一般公開日の最終入場は各日16:00まで
●会場　東京ビッグサイト　東4・5・6ホール
●入場料金（一般公開日）　大人（高校生以上）／1500円（前売り1000円）
　女性・小中学生／1000円（前売り500円）
　※未就学児童・60歳以上は無料
　※前売り券は好評発売中！

てあたりしだい GAMELIST

teatari teatari teatari

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

●アミューズメントマシンショーには出るのかな？

タイトル	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーのコメント及び備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	8-4	稼働中	今回は3人+ストライカーのNEWチームバトルだ！新主人公、新ストーリーに注目。
ぐわんげ	アトラス／ケイブ	シューティング	8-2	稼働中	時は室町！迫る弾幕！式神を操り地獄を目指せ！
鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	格闘アクション	8-5	稼働中	夏だ！花火に祭りだ！そして鉄拳タッグトーナメント！思う存分お楽しみあれ。
オーバキューン！	ナムコ	シューティング	特殊		ホラーハウスに捕らわれたかわいい子猫たちを救い出せ！

タイトル	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーのコメント及び備考
団地で花札 奥さん米屋ですよ	テクモ	花札	KB	稼働中	ひさしぶりのST-Vソフトの登場です。タイトルのように男のロマンを追い求めよう！

発売日未定

タイトル	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーのコメント及び備考
SNKvs CAPCOM	カプコン	格闘アクション	未定	未定	
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン	彩京	麻雀	KB	今夏	必殺技数100以上！対戦キャラクター20人以上！シリーズ最強のボリュームで贈る驚愕の通信対戦麻雀登場！
ストライカーズ1999	彩京	シューティング		今秋	舞台はwwⅠから現代へ…。20世紀最後のストライカーズ発進！キーワードは「キャンセル」！
F355 challeng	セガ	レーシング	ハンドル	未定	
バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	スポーツ	未定	未定	

ドラムマニア
オリジナルサウンドトラック

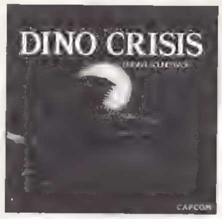


ゲームセンターを席捲しているコナミのビートマニアシリーズ！ その第5弾として「ドラムマニア」のオリジナルサウンドトラックが発売される！ YAMAHA製のドラムパッド5つ、フットペダル1つの操作を誰よりも早くマスターするために、このCDを買って予習をしてはいかがかな？

CD:KMCA－18
価格:¥2243（税込）
コナミミュージックエンタテインメント

8月6日発売

ディノクライシス
オリジナル・サウンドトラック



カプコンがこの夏、どこよりもクールになれる恐竜ホラーゲームを家庭用ゲームのプレイステーションソフトとして発売した大ヒットゲームの「ディノクライシス」のオリジナルサウンドトラックが全66曲も収録されたCDとして発売されるぞ！ 初回特典は、恐竜の爪型のペンダントだぞ！

CD:CPCA－1029
価格:¥2100（税込）
初回特典:特製恐竜の爪型ペンダント封入
セルピュータレーベル

8月21日発売

今号のおすすめ



THE KING OF FIGHTERS '99
SNK新世界楽曲雑技団

SNKの大人気対戦格闘ゲームのKOFの最新作のオリジナルサウンドトラックがお盆明けに発売されるぞ！ そのCDは、な、なんと2枚組！ で、な、な、なんと価格が1800円！ とってもお買い得じゃあ、あーりませんか！これでオールカラーのブックレット、楽譜シートが付くのだ！

CD:PCCB－00387
価格:¥1890（税込）
ポニーキャニオン

8月18日発売

麻績村まゆ子
ミニアルバム「おかし」



大人気バーチャルアイドル麻績村まゆ子さん初のセルフプロデュースミニアルバム（前作から1年ぶりのセカンドアルバム）が発売される！ 山本麻里安さん、松澤由美さん、泉川そらさん、岡崎律子さんという豪華作家陣による全5曲のCD！ 曲間には、おみまゆポエムが入っているぞ！

CD:FSCA－10098
価格:¥2300（税込）
ファーストスマイルエンタテインメント

8月4日発売

星方天使エンジェルリンクス
オリジナルサウンドトラック Vol.2



BS放送のWOWOWで放送されているアニメーション「星方天使エンジェルリンクス」のサウンドトラック第2弾のCDが発売されたぞ！ 今回のCDには、前回収録されなかったBGMと、最終エピソード用に作られた新録のBGMを中心に収録されている！ 作曲担当は佐藤俊彦氏だ！

CD:APCM－5139
価格:¥3000（税込）
バンダイミュージックエンタテインメント

発売中

マルゲ屋 ゲーム・アニメ系同人誌通販のお知らせ

人気作家めじろおし！
マルゲ屋通販で簡単GETだ！

申し込み方法 FAX・手紙・ハガキのいずれかでご注文を承ります。

マルゲ屋本部通販係　東京都千代田区神田神保町1・26
TEL.03(3293)9069　FAX.03(3293)9329
<右記「お客様ご記入事項」をご記入の上、お申し込みください。>

お客さまご記入事項 ※項目7は高校生を含む18才未満のお客様のみ必要です。また、対象となるお客様のアダルト指定誌ご購入はできません。

①住所(フリガナ)　②氏名(フリガナ)　③年齢／学年
④電話番号　⑤FAX番号　⑥性別　⑦保護者名(捺印)
⑧商品番号　⑨商品タイトルと1タイトルごとの希望冊数

商品のお届けと代金のお支払い

ご注文後10日前後でお届け致します。商品をお受け取りになるさい、配達員に料金をお支払いください。

お支払い頂く料金 ＝ 商品代金 ＋ 代引き手数料(250円) ＋ 送料(180円～660円)

FREE

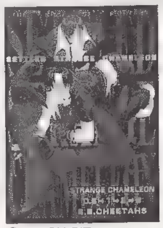
①サークル名
②タイトル
③通販番号
④本体価格(消費税)
⑤総ページ数/半径
⑥カラーP



①SPIRIT LOOSE
②Dream Edit
③30496 ④¥700(¥35)
⑤48P/B5



①SPIRIT LOOSE
②[illegible]
③32278 ④¥500(¥25)
⑤28P/B5



①PEACH-PIT
②SETTLED STRANGE CHAMELEON
③28653 ④¥2,200(¥110)
⑤262P/A5



①HURRICANE
②月華光凛
③29964 ④¥700(¥35)
⑤30P/B5



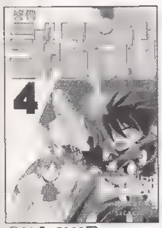
①吉崎観音社
②MELTY DELUX
③25584 ④¥1,150(¥58)
⑤84P/B5



①あつあつCOOK/SUMMER CHILD
②よいこ わるいこ ふつうのこ
③33619 ④¥550(¥28)
⑤24P/B5



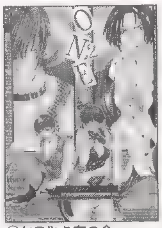
①コアラマシン
②The Complete
③32186 ④¥700(¥35)
⑤35P/B5



①90分15000円
②習慣ジャスピオン4
③33688 ④¥900 (¥45)
⑤45P/B5



①Rot Engel
②コスプレ衣装の作り方
③33749 ④¥400(¥20)
⑤12P/B5



①たこやき友の会
②ON゛2E Fighter's JAM
③33640 ④¥1,050(¥53)
⑤76P/B5



①BOMBERS
②バンダナ&ベルト物語総集編3
③33770 ④¥800(¥40)
⑤82P/B5



①吉崎観音社
②ROMANCE C
③29889 ④¥600(¥30)
⑤52P/B5



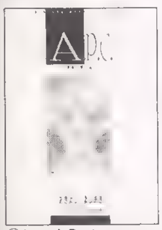
①吉崎観音社
②BIT FIGHTER 2
③29926 ④¥1,143(¥57)
⑤74P/B5 ⑥有り



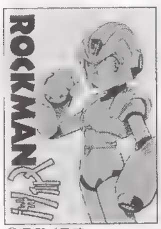
①うなぎのぼり
②悠久休暇へキサ
③29346 ④¥1,100(¥55)
⑤176P/A5 ⑥有り



①劇団しろくろ
②死にゆく人々2
③33855 ④¥600(¥30)
⑤52P/B5



①Anorak Post
②A.P.C
③21789 ④¥1,200(¥60)
⑤46P/A4 ⑥有り



①ぽぷくるま
②ROCKMANどりゃ！
③33930 ④¥380(¥19)
⑤20P/B5



①うなぎのぼり
②La Panchi
③33138 ④¥600(¥30)
⑤46P/B5

ADULT
(18禁)

①サークル名
②タイトル
③通販番号
④本体価格(消費税)
⑤総ページ数/半径
⑥カラーP



①うなぎのぼり
②えきすとら
③33787 ④¥1,100(¥55)
⑤90P/B5



①時美組
②T.C MERCURY
③32827 ④¥1,200(¥60)
⑤68P/B5



①極楽天国
②Ballad For Pure Generation
③24723 ④¥700(¥35)
⑤28P/B5



①Pretty Well
②Pretty Well
③29551 ④¥500(¥25)
⑤25P/B5



①聖・リオ
②リノア・ア・ラ・モード2
③32780 ④¥1,000(¥50)
⑤52P/B5



①聖リオ
②リノア・ア・ラ・モード
③32797 ④¥1,000(¥50)
⑤56P/B5



①ほかほか書店
②ACTIVE HEART
③33114 ④¥850(¥43)
⑤52P/B5



①うなぎのぼり
②FANCY-FREE
③29339 ④¥1,100(¥55)
⑤104P/B5



①そうるまじっく
②GARGOYLE
③25973 ④¥800(¥40)
⑤56P/B5



①スタジオ亜人類
②ANALOG CABIN
③26253 ④¥700(¥35)
⑤36P/B5



①時美組
②T.C SUN
③29292 ④¥1,200(¥60)
⑤100P/B5



①コアラマシン
② blink
③30120 ④¥500(¥25)
⑤24P/B5

いますぐ欲しい！もっといろんな本が知りたい!! という方へ

マルゲ屋各店のご案内 ※通信販売の受付けはマルゲ屋本部のみで行っております。

- 神保町店　千代田区神田神保町1−26新声社ビルB1F
- 札幌店　札幌市中央区南2条西1−1宮本ビル2F
- 仙台店　仙台市青葉区中央4−9−13仙台ホリビル1F
- 名古屋店　名古屋市中村区名駅4−4−19ミスズビル2F
- 大阪梅田店　大阪市北区芝田1−4−8北阪急ビル1F

常時多様な商品と最新作を取り揃えてご来店をお待ちしています。(ご紹介商品の一部は取り扱い店舗に限りがございます)

全国のマルゲ屋にあなたの商品をならべてみませんか!?

ゲームアニメの同人誌・同人ソフト・グッズの 委託常時募集中!!

お近くのマルゲ屋、またはマルゲ屋本部まで見本をお送りください。追って案内書をお送りいたします。委託に関するご質問など詳細はTELまたはFAXにてお気軽にお問い合わせください。(見本の返品はいたしておりません。あらかじめご了承ください。)

(株)マルゲ屋 本部　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03(3293)9069/FAX.03(3293)9329 ※ご意見・ご質問は、左記マルゲ屋本部TEL・FAXにて承っております。



と、いう訳で… お仲間（アリカ社員）大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー
③プランナー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

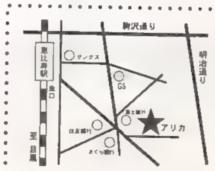
【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。（必須）
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）
◎自分をアピールできるもの



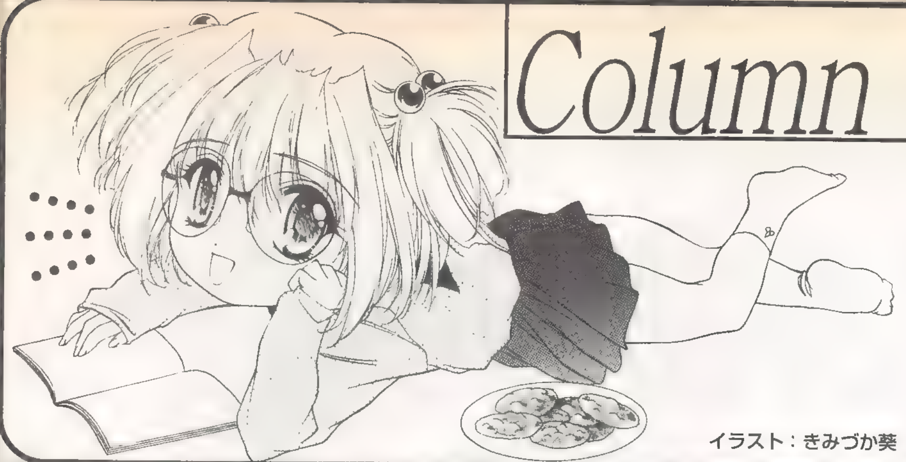
ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp
☎ 03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階



ARIKAの奇妙な広告
ARIKA ARIKA AR
そんなんARIKA
第?回目の巻
第3部 エジプト変
小林真文
週末の過し方
原作：三原りうちゃんのすけ
週末のオレは秋葉原へ行った
地道な営業をする為によろ
アニメチックストーリーゲームのカードキャプターさくら
これは渋谷での地道な営業
さくらのゲームって予約した方がい〜んでしょうか？
疲れたによろね パンゲーでも見て帰るによろ
3時間も立ちっぱなしによろよ
ゲーム
おお!!! えー感じのタイトルによろ!!! りぃちゃんの今の気分にぴったり
つかまれたによろ!!!
終末の過し方
※読者の皆さまへ
いつも当広告マンガをお読みいただき誠に有難うございます。今号は8/5発売の「アニメチックストーリーのカードキャプターさくら」強化宣伝週間(!)の予定ですが三原のんがまずこのネタをどうーしても描けと自らラフを切り出したので大ととも(に)お耐えください
朝刊日 IN アリカ
コマを奪うクライアントのメーカー・アリカ社長
先生のお仕事終了を待つポンチ絵描き
え〜やんギャルゲー好き好き♪
巨乳が好きなんやけど 貧乳も好き♪
強化週間なので再びCLAMP先生方の仕事場へお邪魔しています
でもってヌ御馳走にテリヤキ等のキムチ鍋♡
こいつ普段えーもん食ってないからムチャクチャ食うから!!!
もり もり
いただき!
悪かったな!
ギャルゲーでした
完
い〜やん かわいいや〜ろ! いじめたら
いや…ぬりえ描いたことないんで 太く描いた方が塗りやすいとかわからなくてなあ…
うちらも描いてて一瞬「あ〜ベタ塗らな」思ったもんね
あ〜いかんいかんって…
いや実はされ子供には余り関係ないかと… わ〜お花だお洋服だ!やだ…と楽しく塗ると思うのですが…
↑…持ってるレソフト
もとごっつぬりえ好き少女
ゲームについてはよっぽどのことがない限りほとんどおまかせしてたから
オレの乙女心に任せ…
ね〜？ ゲームつくってる間余りつっ込まなかったね
いきおい余って初回特典のぬりえにトーンワークしてみた!!! 本気でトーンワークしてみた!!!? この絵柄がぬりえだぜ!!?
木之本撫子
泣けましたマジで このままここで飼われてもいいそんな気持ち♡
さくらのこと描かんかい
先住猫ちゃん♡
三原の人と関りたくないから♡
うえうえ♪
でも「ママぬってへ〜」と言われた親がちびるかと……
お子様は大人になった時改めてちびると

Column Courtyard

コラムの中庭



イラスト：きみづか葵

第18回 庄司と加藤&後藤の あたまてらぴ～

庄司卓（しょうじたかし）：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」（ＴＶ東京系でオンエア中）や「倒凶十将伝」（ＯＶＡ企画進行中）がある。

加藤洋之＆後藤啓介（かとうひろゆき＆ごとうけいすけ）：ファンタジーやＳＦ小説の挿し絵を中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。



思えばあれは5年前。「今度のSNKの新作。そう餓狼と竜虎の拳とかのキャラが一緒に出てくるやつ。今日、あれ動いているのを見たんだけど、主人公って『火炎瓶使い』なんだぜ」と私は友人に報告したのであった。

もちろん「今度のSNK」って言うのは「キングオブファイターズ」の事。そして「火炎瓶使い」ってのは京の事だ。詳しい設定を知らなかったので、そう見えたのだのだな。

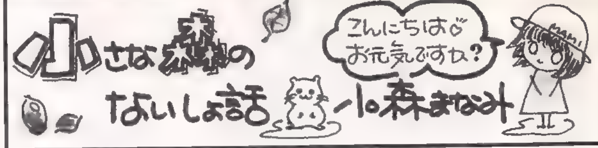
以来、このシリーズはほとんど夏の風物詩となり、京や庵をはじめとした人気キャラを生んできたのだけど、世紀末を控えた今年も無事に新作が登場したようです。オロチ編が完結、昨年はスペシャルマッチという事で特にストーリーはなかったのだけど、今年は新展開の幕開けという事で、キャラはもちろんシステムも大きく変わる様子。まぁ取り敢えずポリゴンにならなかった事と、東が無事に生き残った事は個人的にはOKだな。チームエディットが入ってからは、東と紅丸だけはずっと使い続けて来たので、今年も無事に生き残ったこの二人から入る予定だ。今年は「ストライカー」という援護攻撃専門のキャラを含めて４人チームということだけど、これを書いている時点では全キャラが発表されていないので、残りのメンバーは考え中だ。しかし援護攻撃なんて、最初の「'94」の時にたまに使ったくらいで、後はほとんど忘れていたなぁ。相性によっては来てくれないなんて仕様も入って、面倒くさくなった事もあるんだけど、きっとその辺は良い方向へ修正されていることでしょう。

残りのキャラと言えば前にも書いたと思うけど、個人的にはボガード親父希望!やはりタクマ、柴舟、ハイデルンと真・おやじチームを組んで欲しいっす。まぁストーリー上は死んでいるので難しいとは思いますが。それに他のゲームから新たに参加するキャラというのも気になるなぁ。これが載る頃にはもう発表されているんでしょうけど。

しかし格闘ゲームのタッグ制、チーム制もすっかりお馴染みの仕様になりましたな。今度も「鉄拳タッグトーナメント」も出るようですし。「KOF99」も今回はキャラの人数は減ったけど、チームの人数が4人になったわけで、今度はチームのメンバーが増える傾向が出たりして（笑）。5人で柔道の団体戦風ならばいいけど、９人とか12人とかなると、格闘じゃなくてほとんど球技の世界（笑）。出来ればプロレスのバトルロイヤルのように、通信対戦でたくさんのキャラがいっせいに戦えるようになれば面白いんだけど。「SNK対カプコン」のように新しい流れも出てきたことだし、そろそろチーム制以外の新しい遊びが欲しいところですな。初代「餓狼伝説」にあったプレイヤー二人でCPUと戦うという仕様もその発展系を見てみたいところですな。

まぁ何はともあれ5年目の夏を迎えて新しくなった「KOF」に期待しましょう。

第12回



『親しらず奮戦記』

抜いてきましたー。親不知。親知らず。

結果から先にいうと、これがもう大手術になってしまいました(泣)手術そのものが4時間半。休憩含めると、なんと6時間半。

ずぅ～っと、あのキ～ンキ～ンというドリルの音の中で、口あけてたんだよ～。ふえ～ん。

まっさか私だって、歯医者の先生だって、こんなにかかるとは思ってなかったの。

大手術へのプロローグはここから始まったのでしたぁ。

＜エピソード1(笑)＞

先生(以下先)「麻酔うちましたからねえ。そろそろ唇や舌がビリビリしてきますよお」

私「え、え、え?ビリビリってどこがですかぁ」

先「ほら、これ。感じないでしょ」と先生が指先で、私の唇をプルンプルンとするんだけど、それがもう笑っちゃうほどくすぐったい。

私「…あの…感じるんですぅ」

先「フーム。困ったねえ。麻酔ききにくいのかなあ?もう一本打ってみようか」

―ってなわけで、追加に1本打ってもきかず、とうとう通常の4倍も打つありさま。(死ぬゾ)

なんとかビリビリしてきたところで、メスだのペンチだのでミシミシゃったのですが、ふつうの人なら5～6時間もつはずの麻酔が2時間たったら、切れてきたのでしたー(号泣)「もう、なんでー」と叫びたいのに、口はあけっぱなしなので、釣られたコイのようにパクパクしてました。

あの釘だの、メスだのが直接当たってる痛さったら、麻酔の効かない特殊な体を恨んじゃうよぉ(泣)

＜エピソード2(笑)＞

それは「おかしいな」という先生のあせりの事から始まりました。(お医者さんの不安な声ほどこわいものはありません。同情してー)

私「へ!?」

先「ふつうだったらこれで抜けてるんだけど…」

そうなんです、私の親しらずは2時間以上もミシミシとペンチでひっぱられてたのに抜けないんです。レントゲンを5回もとられ、手術中にわかったことは…

先「根っこが普通じゃないですねえ」

私(ガーン)

右へ左へ上へ下へと、鉄ベラまで入れられた私の歯肉はボロボロで、血の海。血圧が低下しちゃって、口もきけないあり様でした。

その後、な、なんとおそろしい、あのドリルで骨をけずって、根っこを取り出す手段に出たのです。ウイ～ンウイ～ンとあごのまわりの骨をけずり、(こわいでしょー)拷問のようなエピローグがスタートしました。

フィナーレは「取れたぁ」というひとこと。見せてもらった根っこは カリブの秘宝(?)と名前をつけてもいいような、真珠大のまんまるちゃん。「いやあ、今まで何万本も抜いてきたけど、こんなのは初めてだよ」と先生が驚くほど立派な真珠。(そんなもん立派じゃなくていいからさあ、ふつうでいたかったよ～ん)

…ってなわけで、地獄みました(笑)その週のラジオはへにょへにょしてたけど、こんなに大変だったんだにょ。わかってにょー。



小森 まなみ(こもりまなみ)

ラジオパーソナリティ、歌手、声優として活動するほか、エッセイ「こころのおくすり」を発表するなど、その活躍の場は広い。小社からエッセイ本も発売中

〈番組時間帯〉

今春から番組時間帯が若干変わったぞ。要チェック!

『mamiのRADIかるコミュニケーション』

東海ラジオ(日) 22時～22時30分
STVラジオ(日) 26時30分～27時
KBCラジオ(日) 22時30分～23時
ラジオ大阪(火) 24時30分～25時

第9回

SEGA 名越稔洋のアナログスポット

ゲームとゲーム感覚

売れてますねぇ。ペプシ。スターウォーズ缶、大成功って感じ。セガ社内でもみんな買いまくってます。それも箱買い。いったい何年分のコーラを一気に買ってるんだろう? と思わせるぐらい買ってますな。そして、シールをめくったら、コーラは人にあげちゃう。俺が子供の頃「仮面ライダースナック」なるものがあって、当時、おまけのキャラクターのカードだけ手に入れてスナックは捨てちゃう子供が続出して社会問題にまでなったことを思い出しました。最近はコンビニなんかで、子供達が冷蔵庫のペプシのペットボトルのおまけの袋を、中身を確認するために容赦なくイジリ倒しているのを見かけますし、ウチのスタッフの連中も例外でなく、買いまくりのイジリまくりの日々。はぁ…。

話は変わって先日、ある雑誌の取材でナムコさんのドリームキャスト版「ソウルキャリバー」を見せてもらいました。感想は…いやはや、物凄い出来。ホントに凄かった。どこが凄いかって、とにかく商品の完成度として、あきれるほど素晴らしい。あれが5千8百円ならホントに安い。一緒に見たウチの加来も、「手抜きのない、隙のない商品」と言ってました。俺もまさにそう思います。取材中、俺はひたすら「凄い!凄い!」の連発でした。

でも、あそこまでやるのは大変だったろうなぁ。ゲームの仕様についての細かい点は、まだ言っちゃいけないかもしれないので言えませんが、まず中身が、アイデアがてんこ盛り。きっと、長くメチャ遊べます。続いて、技術的なディティールについても、キャラクターモーションの出来、間接のつなぎ部分のテクニックやアイデア、そしてキチンと手に付いている武器、そして武器自体の美しい動き。皆さんが見たら当たり前のようにしか感じない部分でも、我々から見て目を見張るような要素が沢山ありました。ナムコの世取山さん。良い仕事してますなぁ。

世取山さんとは、一度だけお話をしたことがあります。昨年のゲーメスト大賞の会場でお会いしました。その時の第一印象は「まじめな職人タイプのクリエーター」といった感じ。でも、話していくうちに、彼自身の持つゲーム製作に対する信念や、キャラクターゲームへのこだわりや執念のようなものを強く感じることができました。そして今回のDC版「ソウルキャリバー」の完成につながっていくわけですが、本当に良いゲームが完成できてよかったですね。俺自身が見習う点もたくさんあったし、精神的にも気合が入りました。

でも、特定のハードウェアに対するクオリティーのボーダーラインって、こういう優れたソフトのリリースを、きっかけにして上がって行くんですよね。つまり「こんなソフトが出たらしいぞ!」「じゃぁ、もうこれからは、これぐらいの事は絶対やれなきゃダメだ!」的な会話が、クリエーター同士で話されるようなゲームが出ることで、クリエーター自身が触発され、意識が向上し、さらに上の次元を求めるという図式が成り立ち、そのハードウェアでリリースされるゲームのクオリティー基準が、一気に向上するという事です。そういう面でも、きっとこの作品は新しい基準になりえる、とても意味のある作品だと感じました。ウチらも、コーラばっかり買ってる場合じゃない! 頑張ろうっと。



名越 稔洋(なごしとしひろ)

株式会社セガ・エンタープライゼス
第11AM研究開発部部長。
「デイトナUSA」を筆頭に、「スカッドレース」や「スパイクアウト」などをプロデュースしてきた。

第9回

三國満の ARCADE 心中

1P 00 HIGH SCORE 10000 2P 00

STAGE:09

MISSION：13
旬のゲームと心中！第1弾

「鉄拳タッグトーナメント」編

昨年末から連載させていただいているこの「ARCADE心中」。ゲーメストの記事ではなかなか触れられない、業界の事情などを中心に話を進めてきたわけですが、今回より内容を少し変更し、その名も「旬のゲームと心中!」と題して、アーケードの旬のタイトルを中心に、業界のさまざまな事情を綴っていきたいと思います。

では、早速第1弾ということで、この夏の新作タイトルの中でも、特にプレイヤー層の厚い「鉄拳タッグトーナメント」（以下、鉄拳TT）に焦点を当ててみましょう。

（小見出し）
格闘ゲームの知名度は
ナンバーワンだ！

この業界において、「鉄拳」シリーズほど、オペレーター、プレイヤー両方からの期待の高いタイトルはありません。ほとんどのゲームセンターに必ず1台は設置されていますし、インカムも常に高い売り上げをたたき出しています。「鉄拳」シリーズは、家庭用のリリースによってゲームセンターでの対戦がヒートアップするという、それまで業界になかった現象を生み出しました。現在、コナミの一連の音ゲーも同様のムーブメントを作り出していますが、「家庭用のプレイヤーをゲームセンターに運ばせる」という功績は、その後、このシリーズの絶大な信頼感を生み出しています。

そしていよいよこの夏「鉄拳TT」が登場するわけですが、私が大変感心しているのは、このタイトルに対してのナムコのオペレーターに対する積極的な配慮にあります。

まず、今までの鉄拳は、1年後に家庭用に移植されるという過程を経てきたため、「家庭用が出るまでの命」と捉えているオペレーターも多かったんですが、今回の鉄拳TTに関しては、家庭用には移植されないだろうと予想している向きがあります。

それはなぜかと申しますと、鉄拳TTは、あくまで「鉄拳4」ではなく、むしろ前作の「鉄拳3」のシステムをベースに、「3」にはいなかったキャラを登場させ、「鉄拳3オールスター」的雰囲気を感じるからです。

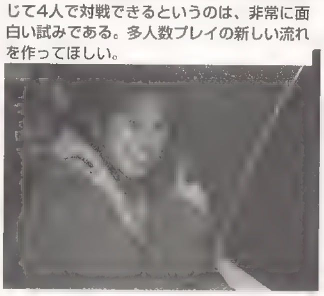
また、今回ナムコは大会の主催や、インターネットでの店舗大会ＰＲなど、基板を購入してくれたオペレーターを支援してあげようという動きになっています。

こういった「まず業務用ありき！」というナムコの姿勢に対するオペレーターの評価は高く、この信頼感が、次の「鉄拳4」へとつながっていくのではないでしょうか？鉄拳TTを通じて、私は歴史と伝統のあるナムコの戦略の巧さに、再認識させられた次第であります。

今回の動作チェック！
「鉄拳TAG TOUNAMENT」
1999年/ナムコ



サイバーリード筐体のみだが、タッグ戦を通じて4人で対戦できるというのは、非常に面白い試みである。多人数プレイの新しい流れを作ってほしい。



三國 満（みくにみつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウを生かすべくまた業界に復帰。最近自宅でも会社の仕事をしているので、このコラムは通勤中に電車で書いている。ああ、PowerBookがほしい！！



●すがわらくにゆき…チャン一家にぞっこんなマンガ家。キャッチャーのクロノア人形渇望状態。

編集協力：友人代表Ｆ田氏

西谷亮のAKIRAがんばる！ 第14回

EX2 PLUS ー番外編 進化の頂点ー

いやー、こんにちは。西谷です。

最近会社で健康診断がありまして、いろいろとこう、歳を感じてきました。

でも不思議なのが身長です。ここ4～5年身長が伸びてきました。毎年0・5ヾくらい伸びてます。まだまだ育ち盛りと言うことでしょうか（笑）。

さて、もうEX2 PLUS編は終わったと思わせておいて、実はまだ続きます。時の流れは素早くて、なかなか追いつけず、また、絶えず変化していくものです。

ゲームが市場に出てからみられる、いろんなキャラクターや、技、システムなど。

一見これらは「あたかもそこに存在していた」かの様に見えますが、様々なミーティングや試行錯誤、変更や調整を経て、やっとの事でこの世に生み出されたものなのです。

中には「何これ？頭悪いんじゃないの？何も考えられてないじゃん。」とか思うこともあるかも知れませんが、たいていの場合は自然淘汰で生き残った、進化の王者達なのです。

そういった進化の過程のものは、たいていの場合は日の目を見ることがありません。淘汰されてしまって、滅亡していったもの、突然変異をおこして、現在もなおしぶとく生き続けるものなど、様々なドラマがありました。

今回は（前置き長いぞ）、開発過程変更されていったものの中から、特別面白そうなものをピックアップして紹介していきたいと思います。

●タイガーフェイクのコードネームは？（サガットの技）

ゲーム開発の途中には開発コードネームで呼ばれることは、日常茶飯事です。

そしてこの技のコードネームはなんと・・・

「タイガーずらし」

ゲーメストさんが取材にきたときも「タイガーずらし・・・？」とかなりあやしまれた技の一つでした。

もともとは軸ずらし技だったんでそんなコードネームで呼ばれてしまいました。

あまりにも強かったので、今は単にフェイント技になっています。一応、最後の隙はタイガーブロウでキャンセルできるのですが。

●凶刃旋襲のコードネームは？（ガルダのメテオコンボ）

わかりますよね？そう、あなたの思ってるとおりの名前です。

「ハヤテスペシャル」。ベタですね。

●プルムのメテオコンボ、実は・・・

今現在も相手を踊らせたりして、かなりユニークな技ですが、当初の予定ではそりゃぁもう、はじけてました。

1.プルムがタンバリンを鳴らすと、謎音波で相手はついつい腰に手をあて、うかれながら歩いていってしまう。

2.歩いている後頭部にハイジのオープニングよろしく、ブランコにのったダランがドロップキックをかます。

3.それでも（若干疲れ気味ではあるが）うかれ歩いてしまう。

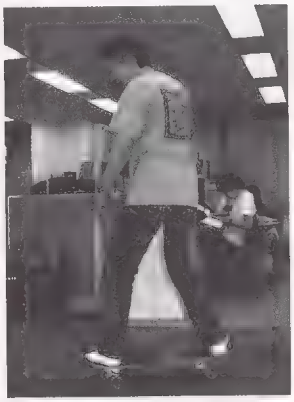
4.歩いていく先にブリッジ状の橋があり、その橋の真ん中に行った瞬間に空に打ち上げられる。（じつはダランのブリッジ）

5.上空にはプルムが待ちかまえていて、呪うような笑い声を出しつつ空中投げ。

6.その先にはダランが待ちかまえていて、「バシー」とインドラ橋で跳ね返してフィニッシュ。

様々な事情により今のかたちになりました。でもいつか復活するかもね。

いろいろと苦労してるんですよ。開発の人も。ほんとに。

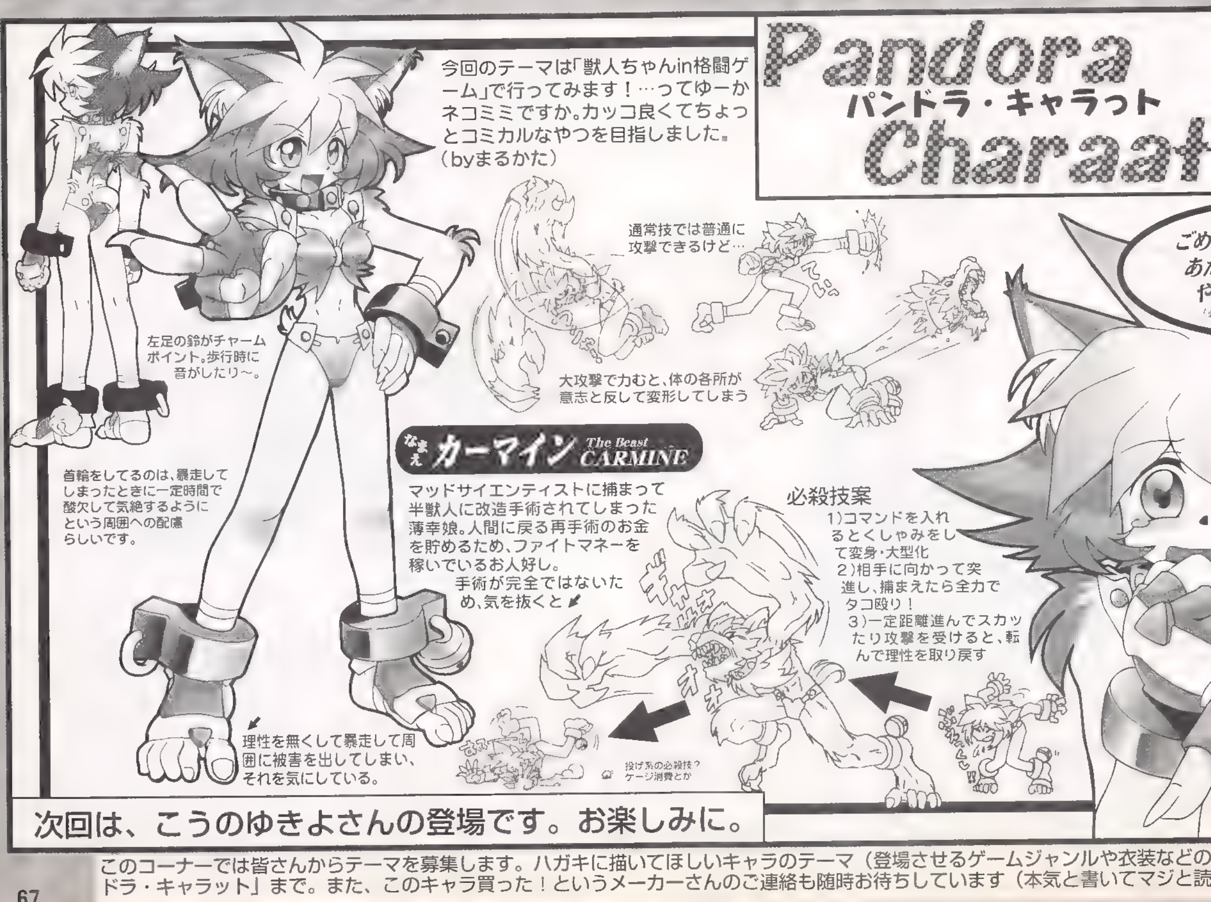


西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ　代表取締役社長兼第一開発企画部担当。
長年勤めてきた（株）カプコンを'95年に退社。独立して（株）アリカを設立。
ひらめきエンカウント率の高い若社長。

Pandora Charaat パンドラ・キャラット

ここはオリジナルでゲームキャラクターを月替わりテーマで創造していこうという、メストには珍しい能動的なコーナーである。
キャラ愛好心溢るる君は要チェックや！

今回のテーマは「獣人ちゃんin格闘ゲーム」で行ってみます！…ってゆーかネコミミですか。カッコ良くてちょっとコミカルなやつを目指しました。（byまるかた）



（まるかた氏夏コミブース・15日（日）ブ60b）

次回は、こうのゆきよさんの登場です。お楽しみに。

このコーナーでは皆さんからテーマを募集します。ハガキに描いてほしいキャラのテーマ（登場させるゲームジャンルや衣装などの**くくり**）を書いて、「パンドラ・キャラット」まで。また、このキャラ買った！というメーカーさんのご連絡も随時お待ちしています（本気と書いてマジと読む）。



ライバルと呼べる存在はいなかったね。常に、自分より上のやつしか見てなかったから。

DOHR

ダストオブヒューマン 〜アーケード世代の落とし子たち〜

第7回 ゲスト/ゲーメストライター・MVP

構成:C・LAN 田渕健康

PROFILE

生年月日:1974年12月6日
出身地:東京都町田市
座右の銘:太陽と月
初担当ゲーム:水滸演舞(データイースト)
代表的攻略記事:メタルスラッグシリーズ(SNK/ナスカ)、D&D®シャドーオーバーミスタラ(カプコン)
得意技:一度見た人の顔を忘れない
今までで一番好きなゲーム:最後の忍道(アイレム)
全一タイトル:サムライスピリッツ(SNK)、野球格闘リーグマン(アイレム)、ギャラクシーファイト(サンソフト)、鉄拳2(ナムコ)など

これまでのあらすじ

ゲーメストライター、MVPは幼少の頃、仲間と手分けをして計画的に廃ビンを回収。緻密に順回路を決めて、効率良く回収作業を進め、ゲーム資金をヒネリ出していた。

・・・・・・・・・・・・・・・・

C・LAN(以下C) …というエピソードから伺えるに、マルヨ(MVP編集部内暫定通称(※1))は昔から用意周到、計画的に物事を推し進める習性があったと見える。

MVP う〜ん、まあ、コトに臨む前に、あれこれ計画を立てるのは好きだったね。

実際には「行動」よりも、「事前に色々と考える」ほうが好きだったかな。

田渕健康(以下渕) そんな仕込み大好きマルヨだが、実際にゲーセンに行き始めたのはいつからよ?

MVP 俺、小さいころはゲーセンに行っても、何もしないで帰って来ることが多かったんだよね。

C ゲーセンの雰囲気だけ楽しんでいたとか?

渕 ちょい大人の気分?

MVP そんな感じ(笑)。

ゲーセンでニューゲーム見ても「スゲー」とか言って結局やんないまま帰ったり。

家庭用ゲームとかもそんなにやってなかったし、どっちかと言えば外で遊んでるほうが多かったかなあ。俺、アウトドア派っスよ。

C そうなのか(笑)。

渕 そんなマルヨにも、ゲームの目覚めの時が来るんだろ?

MVP 爆発したのは中学受験が終わってからだね。

C 凄え、中学受験なんてしてたんだ。

MVP って言っても、入ったのは滑り止めのトコだけど。

渕 いや、中学で受験する、という概念自体が凄い(笑)。

MVP 通ったのは学校近くの武蔵小杉のゲーセンだった。

C なぬ!20年ほど前になるが、我もすぐそばの新丸子(※2)に住んでたな。ちなみにゲーセンはどのへん?

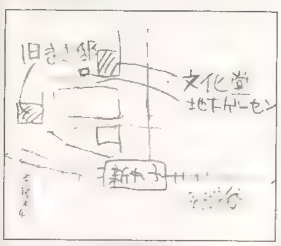
MVP 新丸子とは逆側の駅向こう。

C なんだ。

MVP でも新丸子のほうにも地下のゲーセンが1軒あって、そこにもたまに行ってた。「文化堂(※3)」っていうスーパーがあって、その通りのお好み焼き屋の隣。

C 文化堂!懐かし〜!!すると場所的には…。

(まさ、地図を書き始める)



C …俺の時代にはそこにお好み焼き屋とゲーセンはなかったなあ。焼き鳥屋はあったが。ちなみに我の家はここね。

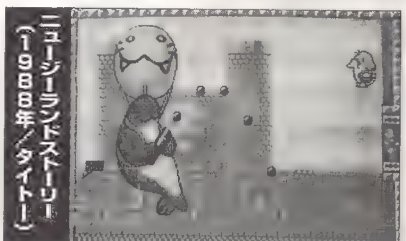
まあ、マルヨが中学生だと、我がいたときとは約10年の隔たりがあるからなあ。様変わりしていてもおかしくはないな。うむ。

MVP 後で知ったんだけど、ここでフニャ夫(※4)とも会ってたんだ。

C 数奇な運命と言うべきか、業界狭しと言うべきか、前回のSHO様編にもあったが、こういうことは少なくないな。

渕 …で、その頃ハマってたゲームは何ぞあるのかい?

MVP んーとね…あ、そうそう、タイトーの「ニュージーランドストーリー(※5)」、あれはやったね。



ニュージーランドストーリー(1988年/タイトー)

C ヒヨコゲーの?

渕 あれ、「キウィ」とかいう生物だったと思いますが。

MVP あのヒヨコ、超ヤバイって!スゲーかわいいよ!

C 意外だ。マルヨ、あの手のキャラが好きだったのか。

MVP あの「おまる」状態はマジたまんね〜よ!ん〜やばいね〜。

渕 硬派モブプ(※6)の意外な一面を垣間見たな(笑)。

MVP 他には、ニュージーランドと同じ頃から出はじめた、カプコンCPシステム(※7)一連の作品。

C 第1弾のロストワールド(※8)から?

MVP そうだね。とにかく、CPシステムは絵が凄い好みで。出るゲーム出るゲーム片っ端からやりこんだ。

C ウィロー(※9)とかニモ(※10)とか。

MVP 当然っしょ。

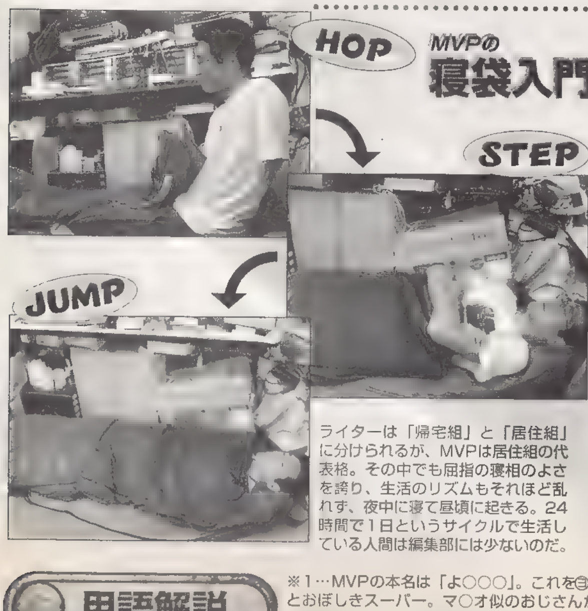
C ドカベン(※11)とか。

渕 …ベソはCPシステムじゃないっスよ。

MVP 俺がゲームをやる理由の一つに「エンディングを見たい」ってのがあって。

俺の中ではゲームって感覚的に「映画」の延長線上にあるんスよ。そのゲームがどう始まって、どう終わるかってのが俺には重要で。

だから「グラフィックが綺麗」という要素は、それだけ「エンディングまでの道程」



MVPの寝袋入門

ライターは「帰宅組」と「居住組」に分けられるが、MVPは居住組の代表格。その中でも屈指の寝相のよさを誇り、生活のリズムもそれほど乱れず、夜中に寝て昼頃に起きる。24時間で1日というサイクルで生活している人間は編集部には少ないのだ。

用語解説

※1…MVPの本名は「よ○○○」。これを㋵と略し、編集部ではマルヨと呼ばれている ※2…東横線の駅。隣の武蔵小杉とは500M足らず ※3…個人経営とおぼしきスーパー。マ○オ似のおじさんがユーモラスだった ※4…昨年まで在籍したゲーメストライター ※5…88年タイトーのアクション ※6…MVPを無理矢理日本語読みしたもの ※7…カプコンのシステム基板。現行はCPⅡ、CPⅢ ※8…88年カプコンのシューティング。操作はローリングスイッチ ※9…89年カプコン。同名の映画を題材にしたアクション ※10…90年カプコン。ウィロー同様版権モノのアクション ※11…89年カプコン。ド

を美しく演出してくれそうだ、っていう期待に一役かってるんスよ。超～重要。

CPシステムは、俺に「こりゃ凄いエンディングを見れそうだ」っていう期待を大いに抱かせてくれたシリーズだったね。

渕 ほう。マルヨのゲーム評の基準っつったら「システム先行型」、言わばシステムが熟成されているタイプが好みかと思ってたけど。原動力は意外な所にあったんだな。

MVP だから、俺何やるにしても「クリア」優先ですよ。まずはエンディングを見て、それから全てが始まるってかんじっスね。

修羅道・マゾプレイ

MVP クリアした後は、昔から変なプレイに凝り始めたね。そのゲームが気に入った場合のみだけど。

C と言うと？

MVP ゲームにハマリ始めた頃、高得点を競い合う「ハイスコア」というものがあるとは漠然と知ってたんスよ。

でも、みんながみんな高得点を狙っても何だし、俺は、ちょっと違うことやりてえな、と思ったワケですよ。これが。

渕 怪しい口ぶりだが、具体的にはどんなコトをやってたのさ？

MVP 「ロースコア」は結構やったよ。いかに得点を抑えてクリアするかってやつ。

渕 一度ゲームをクリアして、スコアの伸びが倦怠期に入った頃によく見られるな。

MVP ウィローを月光の魔法だけでクリアしたり、ルースターズを初期装備でクリアしたり、マジクソを仲間0人でクリアするとか。キンドラ（※12）も全キャラクリアの後は、武器レベルを上げないでクリアしたり…って、これは実は稼ぎに結びついてたんだけど（笑）。

C それが、D&D®のマゾプレイに繋がるわけだ。

渕 一人で1P2P操ってクリア、マジックユーザー魔法無しクリア、とかですか。

MVP 別に酷い目に遭うのが特別に好き、ってわけじゃないっスよ。

とにかく、ゲームの中で「やれる可能性」があることは、なんでもやってみたいんだよね。搾りとれるところまで搾り取りたいというか。

C あらゆる手段でこってりと味わうといった感じかね。

MVP そうっスね。

最初は「無理」と思うことも、徐々に不確定要素を排除していき、完全な「パターン」に仕立てていけば、何とかなるモンなんスよ。

クリアできることを前提にして、徐々にその「過程の難度」を上げていき、パターンを完成させてくのが面白い。

渕 それを普通の人は「マゾプレイ」と言うがな。

C 一方では「ハイスコア」を意識し出した、ということは無かったのかね？

MVP ハイスコア自体にもちょっとは興味あったよ。

中学の時、俺が平日通ってたゲーセンには、そんなに目立った奴はいなかったんだけど、日曜とかに町田のほうに出向いたり時には、たくさんのスコアラーを見てたし。たまたま、ナイスト（※13）のオールパシフィスト（※14）やってる人見たりして「うわ、キ○ガイだ」と思ったりしてた（笑）。

（ここでいきなりぜんじさんが顔を出す）

ぜんじ そういう信じられないプレイを見た時って、「世の中にこんな人いていいのか？」って思っちゃうよね。

でも、普段は想像つかないけど、実際見ちまうと受け入れられるというか。

渕 だって、見ちまうってのは動かぬ証拠でしょ。

MVP 他に印象に残ってるのが、GUN人さん（※15）という町田のスコアラーがいたんだけど、その人、夏でも黒いコート着てて印象的だったなあ。

C 夏でもコート。ブラ○クジャックみたいだね。

MVP キャプコマの1面で、ダッシュキックしまくって稼いでる最中、一発、敵にバシッとかくらったら、無言で立ち上がってこんな感じで（MVP、鬼の形相でモニターを破砕しようとするゼスチャー）、すっげえ怖かったよ。

怒りつつ電源を入れ直してる光景も何回も見たな。

ぜんじ これがスコアラーの世界なのかー、とか思った？

MVP わりと（笑）。残念なことに、GUN人さんは先日、事故で他界されちゃったんですよ。

ぜんじ うん。スコアラーって、亡くなったという報を聞いたりしたら「ああ、あいつ死んじゃったのか」という寂寥感に駆られるよ。

顔は知らないけど、同じゲームで競い合った者同士、独特の繋がりがあるというか。

C そうかもしれませぬな。

MVP スコアをいざ嗜もうと思っても、当時は高校生だったから財力の問題がね。俺、バイトとかやってなかったし。

スコアラーがプレイしている筐体に100円がどわーっと積み上げられてるのを見ると、もう「うっ～ス」という感じで（参りました、の意）。

ぜんじ 高校生がスコアやる時は、やっぱり財力方面が一番キツイっすね。

MVP 俺、高校の学食でも、昼はいつも60円のフライドポテト食ってゲーム代を捻出してたよ。

ぜんじ どこも同じだ（笑）。

爆弾でウ～ッス

MVP 本格的にスコアやりだしたのは、大学入ってからだね。町田の「UFO（※16）」って所でバイトしながら、ちまちまとスコアやってた。

C どんなのやってた？

MVP CPシステムものと、他は餓狼SPとかかなあ。全一は「全国○名の皆さん」ってのはいくつかあるんだけどさ（笑）。

餓狼SPはタン・フー・ルーをやってたんだけど、キャサ夫君もそのキャラやってて。一回目の集計の時にキャサ夫君が213万出して全一獲ったんだけど、実は俺、締め切り2日後に214万出てて。けど、結局申請が間に合わなかったんだよね。

ぜんじ ありがちだ～。

MVP 次回集計で、キャサ夫君が235万出してたけど、俺それ以降はもうやってなかったな。基本的に根性無いんだよ（笑）。

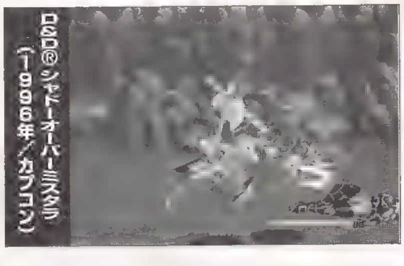
C 他には？

MVP ちょっと前になるけど「リーグマン（※17）」はこってりやってたね。

渕 お、アイレム（※18）の密かな名作か。

MVP あのゲームは「稼ぎ」を見つけてからスゲー面白くなったんだよ。

リーグマンのスコア、「敵の点」じゃなくて「技点」なんだ。だけど、一面クリアするごとに点数が毎回変わってたんで「おかしいな」と思っ



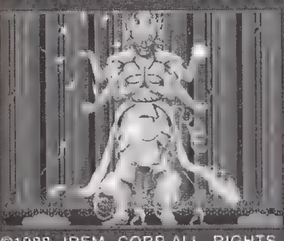
最後の忍道（カプコン1988）

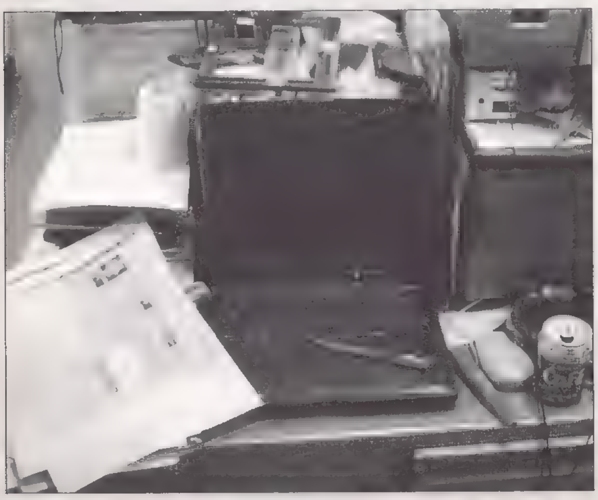
抜け忍「月影」の活躍を描いたアイレムのジャンプアクション。4種の武器を使い分け、忍者や侍、魑魅魍魎などの刺客と闘っていく。

アイレムの御家芸ともいえる、緻密なグラフィックが織り成す渋い世界観が光る作品で、全体的に暗めの雰囲気。ラスボスの即身仏を倒すと呪縛が解け、月影は本来の姿である白狼になり、狼の群れを率いて去っていく…。

演出とゲーム性の双方で評価の高い作品だが、難度も非常に高く、ハイスコアではイージーランクでの集計も行っていた。ノーマルをクリアした人は当時片手で足りるほど。

MVPはこのゲームの熱烈なファンで、当然基板も持っているが、やはりイージーでしかクリアはしていないという。それでも大したものではあるが…。





G3が火を吹くMVPデスク。引き出しの中にはハンダゴテなどの工具類、リード線などの機材がぐっちゃりと詰込まれている。

用語解説

カベンをモチーフとしたカードゲーム ※12…キングオブドラゴンズ（91／カプコン）の略 ※13…89年タイトー。大型筐体の3Dシューティング ※14…弾を1発も撃たずにステージクリアすると入る「パシフィストボーナス」を全ステージ取ること ※15…町田のゲーセン「プレジャーキャッスル」、「YOU＆YOU」で、88～92年頃を中心に活躍したスコアラー ※16…合同でハイスコア集計していたゲームセンター「UFO」4軒のうちの町田店

て調べたら、アイテムとして出る「爆弾」に技を当てた場合にも、点が入ってるって分かったんだ。

しかもその爆弾、技を当てると「運ぶ」ことができてさ。スクロールに合わせて、複数の爆弾を運んでいくのが稼ぎのコツなんだ。でも「技の当て方」が悪いと、爆弾は変な跳ね方をしてどんどん画面がスクロールするっつーね。

敵を捌きつつ、いかに効率良く爆弾に技を当てて運んでいくかってのが超熱かったよ。

C リーグマンをやってた奴はみんなそれやってたのかね？

MVP いや、リーグマン人口自体が少なかったんじゃないかな。スコア集計が始まった直後に、この「爆弾稼ぎ」に気付いていた人はあんまいなかったと思うけど。

俺の他には、大阪で一人やってる人間がいたはずだけど。まあ、競争相手は殆どいなかったね。穴ゲーだ（笑）。

渕 で、マルヨは一人で爆弾転がしてたんだ。

MVP おもしれー、とか言ってしばらく一人で盛り上がってた（笑）。

…ふと思いだしたけど、アイレムのゲームって、やたらタイムカウントが遅くて、ぎりぎりまで粘りながらやったら1プレイが凄く長いんだ。1時間以上。

俺がリーグマンやってる時、いつも後ろでちびっ子たちがずーっと見ててさ。

渕 稼ぎをスパってたの？

MVP いや、リーグマンやりたくて、ずっと待ってたんだよ。なぜかそのゲーセンではリーグマン流行ってたんだ。ちびっ子が待ってるにも関らず、俺はひたすら粘って稼いでて、ゲームオーバーにならないしさ。あの時は悪いことしたなあって思うよ。

でも、その後、ちびっ子たちと知り合いになったけどね。

渕 交友範囲が広いな。

石井ぜんじが語るMVPの真実

MVPは非常に幅広いジャンルをこなせるライターである。もちろん対戦格闘ゲームも高いレベルでこなせるが、自分が特に高く評価しているのはアクションゲームの攻略能力である。さまざまなゲームに対応できる柔軟性があり、取り組むゲームの種類が多いため、記事をまとめる能力にも長けている。

そのプレイスタイルは、ひたすらやりこむというもので、その気合いは鬼気迫るものがある。同時に意見を出すにもストレートにぶつけるので、それが毒舌ととられることも多い。だが、ときにはギャハハと楽しく対戦している明るい一面も持っている。

年令不祥なライターが多い中、彼は最年少の部類に属する。しかし、誰もそんなことは忘れているほど存在感の大きいライターである。

モブプのこれから

C マルヨと言えば、編集部内でも「濃い」対戦プレイヤーという印象があるが、対戦のほうはどうだったかね君。

MVP 普通にやってたよ。ストⅡとか。最初は昇龍出なかったけど（笑）。

C 格ゲー初心者やこれからライターを目指そうという人には心強い言葉だ。

MVP ダッシュの後半だよ、昇龍が自在に出るようになったのは。それまで隆（※19）の対空は大竜巻。

C ダッシュの隆の大竜巻は出始めと終わり際に無敵があったから重宝したさね。

MVP あとは本田とブランカ。主にブランカかな。

C ストEX2でブランカ担当してたのは、実は昔取った杵柄だったのか。

MVP でも、ターボではブランカに「バーチカルローリング」がついちゃって、それでやめちまったなあ。

渕 何で？

C バーチカルが強い技だったから？（※20）

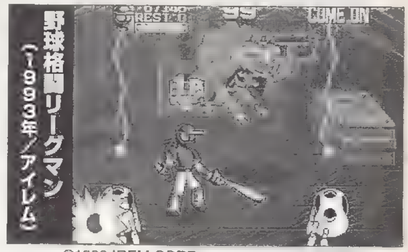
MVP そうだね。今まで苦心して対空・空中牽制を思索してたのに、バーチカルみたいに「ただ安易に強い技」を追加されたら、何だかやる気が失せたというか。

渕 「マゾ」と「こだわり」は紙一重、というところか。

C 対戦で、ライバルみたいな奴はいなかったの？

MVP う～ん、どうだろうなあ。そもそも、何事においてもそういう存在を意識してないからな～。

ライバルと呼べる存在はいなかったね。常に、自分より上の奴しか見てなかったから。スコアにしろ、対戦にしろ。



野球格闘リーグマン（1993年／アイレム）

©1993 IREM CORP.

C じゃあ、今回もそろそろ終盤なんで、マルヨの近況や今後の展望などを。

MVP そーゆーのはあまりないっつーか（笑）。

渕 無理矢理でいいからさ（笑）。

MVP そうだな…最近、またゲームが楽しくなってきたかな。ここに（編集部に）入ってからは「ゲーム＝仕事」という認識が非常に強くて、ちょっとドライな接し方をしてたんだけど、近ごろは「楽しくやろう」という余裕ができてきたよ。

渕 原点回帰とも言う？

MVP 対戦ゲームとかは例え記事にならなくても、ヘトヘトに疲れるまで対戦して「フゥーよくやったなあ」と和むのがいい感じ。

C 対戦中のマルヨは弾けてるからなあ。

MVP 何言ってんすか。俺、クールだよ（笑）。

渕 若人ちゃんと対戦してる時はすっげえノリノリじゃん。「漏れたー！（※21）」とか「ぅウーッシ！」とか叫んでるじゃん。

MVP そうかな（笑）？

後はね…開発者の方には「自分の作りたいゲーム」を作ってほしいかな。

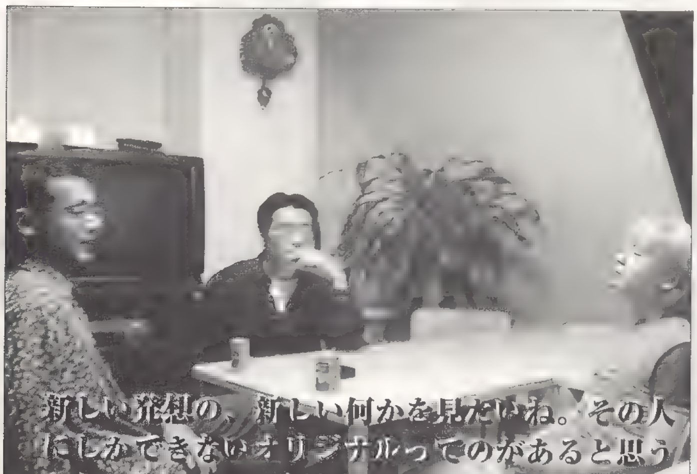
プレイヤーに変に躍らされたり、ロケテの印象だけを重要視することなく、自分の作品に自信を持って世に送り出してほしいっスね。いろいろ難しい問題はあると思うけど。

渕 何かと我らは「既存」の延長線を求めがちだからな。

MVP 新しい発想の、新しい何かを見たいね。その人にしか出来ないオリジナルってのがあると思うから。「オレに、君だけのエンディングを見せてくれ」って感じ。

C お、カッコイイ。

MVP うっ～す（笑）。



新しい発想の、新しい何かを見たいね。その人にしかできないオリジナルってのがあると思うから。「オレに、君だけのエンディングを見せてくれ」って感じ。

プレゼント[illegible]！

MVP編はいかがでしたでしょうか？中高時代の[illegible]行いの数々はちょっとアレだったんで、残念ながら掲載できませんでした。ここにお詫びいたします。

今回のプレゼントは4点。

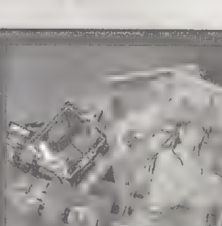
●[illegible]下巻」（マーベラスエンターテイメント・見本品）

●サイキックフォース2012オフィシャルガイドブック

●サイキックフォース2012[illegible]イトルロゴ、刹那、エミリオ）

●サイキックフォース2012腕時計（キース・非売品）

中にはマニア垂涎の品もあるようですが、本人にとってはあまり重要ではないらしく「机の整理をしていたら出てきた。こんなんでいいの？」[illegible]



これらをまとめて1名様にプレゼントします。御希望の方は住所・氏名・DOHIRで扱ってほしいライターを明記の上、ゲーメスト編集部「DOHI-MVP」係まで御応募ください。締め切りは8月15日とさせていただきます。

さて、次回は攻めキャラを用いてのラッシュと連続技の[illegible]定評のある

ハマー

が登場です。お楽しみに！

用語解説

※17…93年アイレムのアクション「野球格闘リーグマン」 ※18…アーケード業界で78～94年に活動したメーカー。代表作はRータイプ、イメージファイトなど ※19…ストⅡまではリュウが「隆」であった ※20…ターボのバーチカルローリングは高速でかつ着地まで攻撃判定があった。そのうえ着地のスキもほぼなし。そのため対空のみならず、起き攻めにも使える万能技であった ※21…ストⅢ3rdでヒット確認できずSAまで出すことを「漏れる」と言う。決して下品な意味ではありません

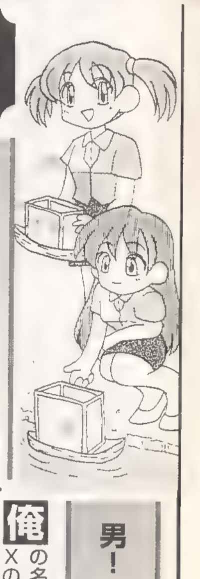
BEBOP CIRCOPORTO

リポート04
リポーター：ふんばば太郎

KONAMI チルコポルト CIRCO PORTO

さて、今月は夏にふさわしくちょいとホラーなネタから入っていくよん。で、なぜかストⅡネタにも入っていく…。

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp



8月のたくらみ

チルコポルト茶屋町店

8/1	胸の傷は永遠に　祝！ 帝王参戦ストリートファイターEX2 PLJS大会
8/15	日本一なアフロ出現　DDRフリースタイル全国大会地区予選
8/22	川村嬢の野望　～いおりんを探せ～　KOF'99大会

チルコポルト新宿店

8/1	第9回　DDRベストダンサー決定戦
8/8	ざっ！　KOF'99大会
8/22	ビーマニ4thライブIN新宿
8/29	ギターフリークス2ndMIX大会
	全て15時～

チルコポルト前橋店

8/1	「ほげぇ～」チャン最高！　KOF'99大会
8/8	hideに捧げるギターフリークス大会
8/15	あにぃ俺を見てくれ！　第4回DDR大会
8/22	求む陸奥圓明流！　鉄拳TAG大会
8/29	叩け！　第2回ドラムマニア大会
	全て18時～

チルコポルト南津守店

8/1	DDRパフォーマンス大会地区予選
8/5	KOF'99大会　17時～
8/7	ストリートファイターEX2 PLUS大会
8/14	ストⅢ 3rdストライク大会
8/31	KOF'99大会

チルコポルト和歌山店

8/8	ストⅢ 3rdストライク大会
8/15	和歌山初！　DDR野外ライブ
8/22	KOF'99大会
8/29	ラストサマーバケイションビーマニ4th大会

※チルコポルト全店でコナミの開催するDDR全国大会予選が開催されるぞ！　各店に問い合わせてみてね。

例な映像が…

うおおおい！　シャイニングスパークな暑い日々！いかがお過ごしでしょうか！　さてチルコ和歌山のノート席にて、怪しきテレビとビデオデッキ発見。画面にはデンジャラス！　かつビューチフォーな肉体が舞っている…。普段パフォーマンスが見られない和歌山だが、単にみんなシャイだったらしく、密かにいずれかの場所で撮ってきた映像を人知れず流すのがはやりだとか。ということで、和歌山店ではあなたのちょっぴり恥ずかしい部分な、ビデオ持ちこみ是非ともお待ちしております。ただし！　いかがわしき内容は無い無い無い。ゆえに先走りしすぎなメーンは和歌山ラーメン食べ過ぎにて体重5・2キロ増加して爆死。



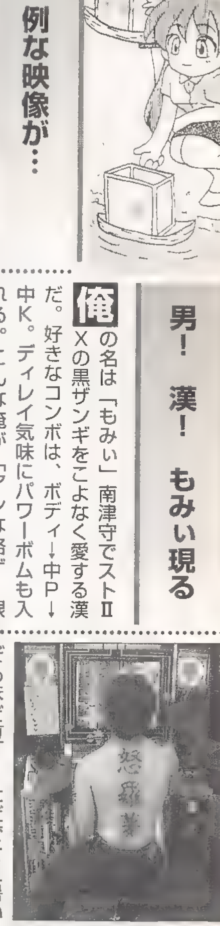
これで人だかりを気にせず、DDRの観賞が出来るという訳やね。

男！　漢！　もみぃ現る

俺の名は「もみぃ」南津守でストⅡXの黒ザンギをこよなく愛する漢だ。好きなコンボは、ボディ→中P→中K。ディレイ気味にパワーボムも入れる。こんな俺が「アレな格ゲー限定！日替わり対戦台！」を作ってみた。モロ自己満足!?　否！　否！　否！　日々お客様の、お客様による、お客様のための店舗を目指して…というのは建前で俺様ライクな、ダークでカオスな属性にベストマッチングした基板を毎日チョイスし入れてみてます。古くは「ストⅡ」から、いっちゃてるものは「ドラグーンマイト」まで！　ショートタイムでバーサス入れた「おっ○いプラスプラス？」はやはり素敵でした（笑）。只今は、ストⅡXの熱い対戦者も募集中！　黒ザンギで、地獄突きスクリューをやっていたら、それは俺だ！　とりあえず乱入してくれ！　だが、斬空→阿修羅しかしない豪鬼はガイエスブルグ要塞をぶつけてやる！　やる！　やるぅ！　でもまあ、とりあえず近くに来たときは、来店乱入お待ちしてます！

マイスティック・サマー

ドラムを加え、まさに全艦隊十字砲火による1点集中でシュタインメッツピンチな勢いのビーマニシリーズ。早速、茶屋町よりその最新機種ドラムのプレイスタイルが到着。夏！　夏すぎるほど夏！　ただでさえ暑いのに茶屋町はドラムのおかげでさらに気温上昇中！　そしてドラマー警報発令中！　1プレイで2度上昇、5台もあるからオーバーヒート！　みんな上半身裸でプレイだぜ！　もちろん掛け声は「ふぉわっちゃ！（ドラゴンなアレ）」。そりゃあ店のエアコンも壊れるよな、もう直したけどね。という訳でかなり熱いドラムマニア、茶屋町ではなんとマイスティック大歓迎！　マイスティック！　日本語にすると俺の棒！　おっと勘違いするなよ、別に例の場所の息子のことじゃないぜ…まあ、それはさておき、まじで自前のスティック持ち込みプレイ当たり前らしい。ちょっとプロっぽいよね。まあマイスティックが恥ずかしいというシャイな方もOK。とりあえずこのゲーム、叩けばなんでも反応するからね。とりあえずおたまなんてどうだろうっ！　カポカポと叩く音がドラム音にほどよく溶け込んでまったりとした舌触り、いや響きになるかもしれんぜ！　ギャラリーの視線も釘付けで君の好感度も当店比120%アップ間違いなしっす。既に茶屋町の捨てまくり店長○○氏はハリセンで、デビューしたらしいぞ！　さあみんな負けるな！　オリジナルなスティックでフプレイしようぜ！



男性限定で上半身脱衣OK！って別に脱がなくてもいいんだけどね。

【全国のチルコポルトだよ】

《大阪府》
チルコポルト茶屋町店　06-6377-7767
チルコポルト南津守店　06-4398-1234

《和歌山県》
チルコポルト和歌山店　0734-31-2280

《高知県》
チルコポルト高知店　0888-60-7778

《香川県》
チルコポルト高松店　087-869-2128

《兵庫県》
チルコポルト神戸ハーバーランド店　078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店　078-360-2477
チルコポルト明石店　078-936-2040

《滋賀県》
チルコポルト草津店　077-554-3457

《埼玉県》
チルコポルト上尾店　048-777-2277
チルコポルト新越谷店　0489-61-4967

《東京都》
チルコポルト新宿店　03-3204-7390

《群馬県》
チルコポルト前橋店　027-237-4234

《宮城県》
チルコポルト古川店　0229-22-8677

《新潟県》
チルコポルト上越店　0255-45-2608

《千葉県》
チルコポルト茂原店　0475-25-9996
チルコポルト市原店　0436-75-6789

ゲーメストアイランド

担当：福田柵太郎＆Mio



夏のビッグタイトルも一通り出揃ってきたと思われるが、皆のゲーセンはどうだろうか？ まずはがむしゃらにプレイ、アイス代を葉書化して投稿というパターンでいってみよう！



©1991 DATA EAST COAP.

今号のいっぱつ！

やりこんだ君こそ…ゲーメストなのだ！

☆5月10日、行きつけのゲーセンに行き、カオスヒートをクリア。はぁ～、またバッドエンドか…ってこれはもしやグッドエンド！…てな訳でようやくカオスヒートを完全制覇しました。

2月半ば、少し遅れて入荷されたカオスヒート、あの時はここまでハマるとは予想もしませんでした。

初プレイでは0面ボスにくわれるわ、焼かれるわで散々な目にあい、面白くねェなあと思ったものです。しかし、なぜかやめられず、1面の隊員護衛イベントを成功させ、1面ボスを安定させた頃には病みつきになっていました。

それでも3面ボス、5面ロボット地帯、クモ地帯と難関は続き、特に5面ボス第3形態には苦労させられました。いまだに6面中ボス『X』と赤グモには泣かされる。メストには『楽勝だね！』なんて書いてありますが（笑）。

ラスボス直前のロボット地帯はキツいですが、ラスボス自体はアレッ？と肩すかしをくらったような弱さ、ランチャー様々です。

そんな感じで4月下旬に初のワンコインクリアを果たし、グッドエンド目指し再挑戦が始まった訳ですが、これがなかなかキツイ。

いろいろ試した結果、1面レーザーセキュリティの金属植物でコアを稼ぐ事を思いついたものの、これをするとその後の隊員護衛イベントが難しいのなんの。

それに加えて30分以内にクリアしなければならないのだけど、ボスに撃ち込みすぎるとパターンが変わって余計時間がかかってしまったり、うまくいったと思った時に限って『X』かロボット地帯でボッコボコにされたりとストレスを溜めつつ楽しませてもらい、ようやくグッドエンドを見ることができました。

今思えば、最初にプレイして面白くないと感じながらここまでカオスヒートをやり込んだのは理由がありました。

カオスヒートが良く出来たゲームというのはもちろんのこと、ランチャーをストックして1コインクリアを目指してほしい、という開発者の思いが感じられた事と、たとえ同じ場所でゲームオーバーになっても新しい発見やこうすればいいというヒントなど、何か得られる物があったから、続けられたのだと思う。

アクションゲームの作りにくいこのご時世に、ここまでハマれるアクションゲームを発売してくれたタイトーさんには本当に感謝しています。

近くのゲーセンにカオスヒートがあるけどやった事がない、またはやったけど面白くなかったという貴方、今からでもメストのバックナンバーをお供にやり込んでみてはどうでしょう？ 大丈夫、自分のようなへっぽこプレイヤーでもできたんですから。

多くの方が僕の手紙に賛同してくれることを、そしてこの良質なアクションゲームが一日でも長くゲーセンに置いてもらえることを祈っています。もちろんオイラもまだまだやり込みます。…ってな訳でV2さんまだまだカオスヒート置いといてくださいね。

（岡山県　ゲーメスト大賞は無理でも編集部特別賞は確定・NKA君㊀）

㊢おめでとうNKA君、Mr.カオスヒートの石井ぜんじ編集長にコメントをもらったぞ。

㋝カオスヒートはそれぞれのシーンごとに、きちっと攻略法を考えなければいけないゲーム。自分はそのあたりがゲーセンのアクションゲームらしくて超好きっス。今の時代にも、そんな自分とシンクロしてくれるプレイヤーがいるんだなと感激。いっしょに楽しく研究所を爆破しましょう。



➡（東京都　ウニマル君①）

Ⓜ両社それぞれトップのヴィジュアル君たち。このゲームならではのタッグって感じ？

議論の夕べ

戦法問題✡最終回

Ⓜ戦法問題について考えてみる第5回目の今回は、最終回。

☆俺は基本的に、待ちハメは嫌いなほうですが、ハメはともかく待ちは戦法の一環としてはいいと思います。また、「個人の自由」などの意見に対しては反論も思いつきません。しかし、ハメや無限コンボ、極端な待ちをする人に聞きたいのですが、なぜそこまでして勝ちたいのでしょうか。いくつかの視点から考えてみました。

1.闘って勝つことが楽しいから

これに関しては、そのような作業で勝って本当に楽しいでしょうか。そりゃたしかに、それなりの満足感は得られるでしょうが、刹那のスキを見切って技を決めたり、相手のウラのウラをかいて技をスカらせたときの快感にはおよびません。ここからは俺の持論ですが、自分の勘を信じ、ベストを尽くした結果が負けなら、それはそれで価値のあるものなんじゃないかと思います。

2.1コインをムダにしたくないから

これは相手も同じことです。「自分が残れれば相手はどうなってもいい」というのは、もう対戦マナー以前の問題です。ただ、明らかな初心者やクリア目前の人、ハイスコアを狙っている人などに関しては乱入自体を控えたほうがいいでしょう。「自分もプレイヤーの一人だ」と言えばそれまでですが、逆の立場になったことを考えてみれば、気安くそんなことは言えないと思います。

3.待つつもりはないが、結果的にそうなっていた

これはしかたないと思います(俺もやった経験があります)。逆に言えば相手が一方的に攻めすぎたとも言えますし、厳しく言えば戦法に融通がきかないとも言えます。へたをすると自分の未熟を人のせいにしてしまう恐れもあるでしょう。

4.どうしても負けたくなかったから

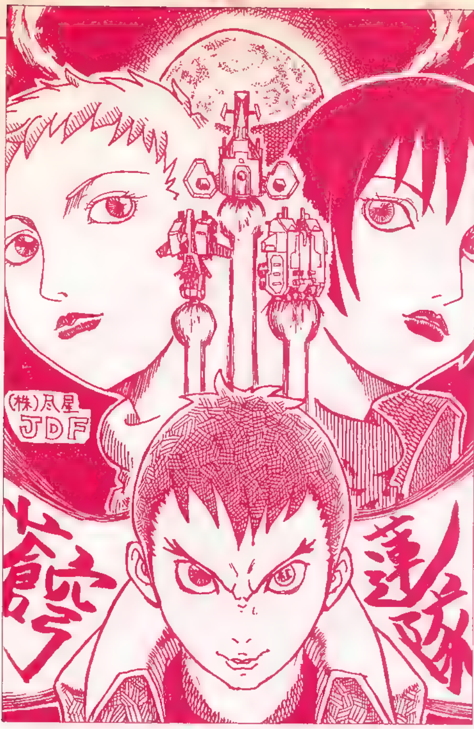
これに関しては、厳しい言い方になりますが、敗北から逃げているのだと思います。自分が弱いのを認めたくないため、安易な勝ちに逃げてるようでは、永遠にその先に進めません。うまい人でも必ず通った道なのですから、思いっきり負けたほうがその後のためになると思います。

5.理由などなく、ただ勝ちたいから

おそらくこれが最も多く、そして最もやっかいなものでしょう。「自分の勝手だ」と言われればそれこそ反論のしようがないのですが、その意見が通るなら「負けたほうが腹が立ったから勝ったほうを殴る」という意見も通ることになってしまいます。「自由」と「無法」は違うということを忘れてはなりません。またゲームはあくまでも「競技」です。命をかけた実戦ならまだしも、スポーツと同じような競技で「勝つためなら何をやってもいい」というのはただの自分勝手でしょう。互いに相手に敬意を払ってこその「対戦」だと思います。ただ相手を見下す手段としてゲームを選ぶのなら、ゲームをやる資格はありません。

このように、いろいろな視点から「なぜ勝ちたいか」ということを考えてみましたが、全部しょせんは精神論じゃないかと思われるかもしれません。しかし、その精神性を無視すれば、ゲームはただの娯楽と成り下がってしまい、またゲームをする意義もなくなってしまうのではないかと俺は思います。

(神奈川県　斎藤秀和君(い))



➡(福岡県　にせ関西人君③)
☆地球一、熱くて速いサラリーマンたち。

☆俺自身は待ちはやってないけど、別に反対はしない。やって悪いことではないと思う。でも、待ちばかりの人は、一度立ち止まって考えて、あえて積極的に攻めてみてはどうか。

待ちは確実に勝つには、たしかに最適かもしれない。しかし格闘ゲームの面白さというのは、技を磨き、かけひきをし、勝つか負けるかの期待、不安を味わいながら勝ちを奪い合うこと、その点にあると俺は思う。もちろん、ワナをしかけて落ちるのを待つ、そんな守りの楽しみ方もある。勝ちにこだわる人だからこそ、両方の闘い方そのすべてを駆使して勝ちたいし、勝ち方にもこだわりたいものではないか。それに、プレイスタイルを増やすということは、「いざとなれば、まだ待ちがある」と、待ちを奥の手的な自信の源にすることもできる。いろいろ試してこそのゲーム。待ちを極め、「安心」を得たからこそ、あえてその「安心」を後ろに控え、大胆な勝ち負けのバクチに出られる。そうすることで、攻める楽しみ、守る楽しみの両方、さらに不安をいだきながらつば競り合いを制す、そんなゲームの楽しみ方も味わうことができる。

今、守りのスタイルをとっている人も、攻めのスタイルの人も、そんないろいろな楽しみ方に出会ってみてはどうか。

(神奈川県　甘海老君(う))



⬅(大分県　NTMウシジマ君②)
☆あくまで紳士的に、だからこそ全身全霊を賭けて。

Ⓜ待ちに困る初心者などに勝って、いい気になってる人を見かけたことはないか。「上級者のようにいろいろなバリエーションを用いて闘うことができない。でも勝ちたい。だからといって努力はしたくない」…全員ではないと思うが、勝ちたいがために、楽に勝てそうな戦法で、楽に勝てそうな相手を選び、勝って喜んでいるのだとしたら、なんてチープな喜びだろうと思う。これでは磨いた技と技をぶつける　競技」ではなく、一過性の娯楽のひとつにすぎない。ただ、そういう楽しみ方をとがめる権利は誰にもない。悲しいかな、生き残るためには、そして「自分の楽しさ」を手に入れるためには、どんな相手にも打ち勝てる強さを持たなければならない。画面の外であれこれ言う前に、画面の中でまずがんばってみるのだ。上には上がいる。努力や研究なしで勝ち残れるほど、ゲームは甘くはないはずだ。

最後に、ゲーメストはすべての戦法を肯定し、研究することで、あらゆる場面で強くなってほしいとの方向性を提示していることをつけ加えておく。

親はどーしたの？今日もいるあの子

僕とその友達が寄るゲーセンでよく会う小学校低学年ぐらいの女の子がいます。その子は夕方になると親が来て一緒に帰っていくのです。

そのゲーセンはパチンコ店が併設されていて、どうやら親がパチンコ（またはおつかい）をしている間、ゲームをして待っているらしい。学校の装備を持っていないことから、下校時で親に迎えにきてもらう待ち合わせ場所というのは考えにくい（推理オタク）。

「あの子また来てるよ。親は何しているんだろーな」

「うーむ…」

午後のゲーセンは人の目も多いから安全といえば安全だけど、やっぱりほったらかしはないんじゃないかな…短い時間とはいえ。

少し前まではパズルゲームや格ゲー（すぐゲームオーバー）をぽつりぽつりとやっていた彼女だったけど、最近は音ゲーにハマっている様子。

つい先日のこと、例の女の子が1人でポップン2をやっていました。が、善戦むなしくヴィジュアルでゲームオーバー。参考になればなあ、と我々が（二人がかりじゃん）同じ曲をクリアしてみせたが、女の子は遥か遠くでマネーアイドルエクスチェンジャーをやっていたという…。

彼女がこのまますくすくと立派なゲーマーに育ってくれることを祈りますな。

（東京都　ファッティ・パプティマス君㋓）

編やはり子供たちには周囲の大人が愛情をもって接してあげるべきだね。ファッティ君の一見空回りな行為もムダではないと思う。先人の言葉を借りれば、ゲーマーは背中で語る！ゲーマーならではの思いやりの表現法だ。

あと、小さいお子さまは知らない人に声かけられてもついていっちゃダメだぞ。



➡（京都府　Yumiさんと京都府　MILMILさんの合作④）

編ディオ様のまつげがイカス。噂の続編、ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産はアーケードのほうが先出しになるそーだ。



⬅（大阪府　桂伎あき君⑤）

編もし関西弁だったら…EX vs.花組コラムス？

ナムコニコタマギャルズ VS. 西武ライオンズ（オープン戦）

ブルペンにて

松坂「どうも、ワルキューレさん」

ワルキューレ「あら、松坂君」

松坂「あの、サインお願いします」

ワルキューレ「え、いいよ」

松坂「ワルキューレさんはファミコンの"ワルキューレの冒険"の時から憧れてましたから」

ワルキューレ「ああ、あれね。あのワルキューレさん引退しちゃったの」

松坂「へ？」

ワルキューレ（二代目）「前のワルキューレさんならもう四年前にナムコ退職しちゃったのよ？知らなかったの？」

松坂「……」

以上、ブルペンでの会話でした。なお、この物語はすべてフィクションです。

（東京都　初代組長『西武ファン』君㋔）

編ワルキューレと松坂選手の夢の対談。しかし、ニコタマギャルズの衣装はずるい龍、プレイ中はワル様のわきから目が離れなくて野球どころでは（このコメントはフィクションです）。

Ⓜ野球しろよブタ野郎。



➡（京都府　佐々岡ゆりのさん⑥）

☆人にも魚にもサカナビトさんにも嬉しいサマーシーズン到来。

不動心はプレイヤーを強くするか？

リアル麻雀VS.をやってみましたが、みんながみんな脱衣時に媚び笑っていて、すこぉし寂しかった。それと2台も入荷する店が近くにないので通信できず淋しかった。クリアもしてないしやりがいあるけれど、最近羞恥心の方が勝ってきた。まあ地元にいるせいなのだが、年かなぁ。DOAはドラッグ・オン・アッシュ、「ヤク中の廃人（字が違うって）」の意味。全然違う。

（新潟県　鉛筆小僧君㋕）

編VS.のサービスシーンはジュースを買いに行けるどころかアマデウス完全版ぐらい長いので、思わず時よ止まれっorステルス迷彩が欲しくなる今日この頃。年ですかなぁ。

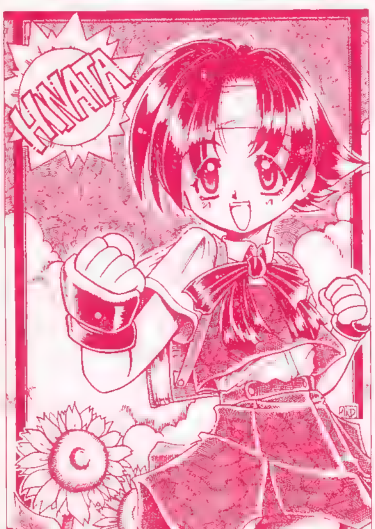
Re2・コリア音ゲーEZ2DJ

いつも何気なく見てたけど、EZ2DJがハングル製とは知らなかった。で、アイランド読んでメチャクチャびびったつー感じね。だってどー見ても日本製だし、かっこいいし、なんでメスト載らないのかなーって思ってたら日本でここ（熊本市子飼橋近く「V-P」）だけだったとは。

いやーマジでびっくり。つーかうれしいね本当。曲目に「ZTAR WARS」ってのがある。ヤバイ。

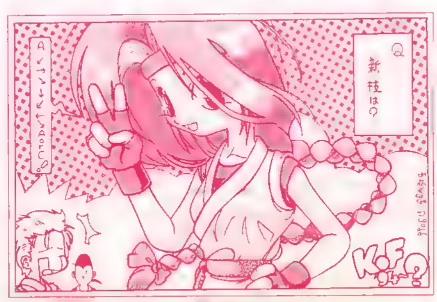
（熊本県　SDP・大江君㋖）

編沖縄県の柊ちはや君からも近所にEZ2DJがあるとの報告が！普及してるのか？載せたくても連絡先が…。



⬆（大阪府　AKD君⑧）

編今号の太陽娘2人目だ。向日葵を背負わせたら敵なし。



⬅（埼玉県　鈴内弥生君⑦）

編世紀末をも吹き飛ばす元気ボム・ユリだが、タクマの悪夢とは一体…。

のんきな日常



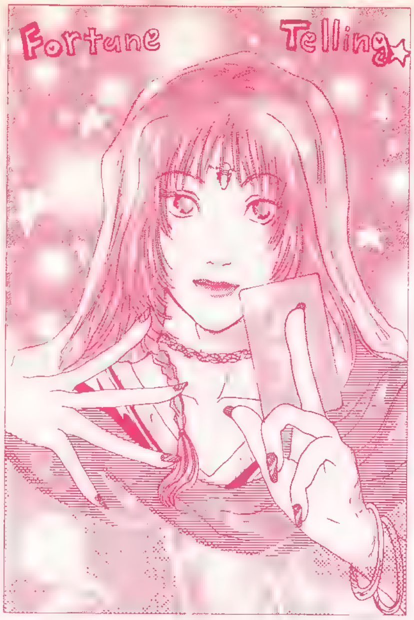
それは、ストIIIの対戦を見ていた時の事。
「これは!?」
そう、そこではまさに幻と言っても過言ではない闘いが繰り広げられていた。
まずは∀ガンダムプロトタイプ（別名 ダッドリー）対するはトロワ・バートン（別名ヤン）。ガンダムファンにはたまらん対決だ（違）。
対決はやはり、∀の勝利に終わった。だがしかし、トロワがヘビー・アームズに乗っていたらどうなっていたのか分からなかったろう。いいもの見せてもらった。
俺は満足した気持ちで、シューティングコーナーへと帰っていった。
（鳥取県　田中 康夫君㋗）
Ⓜなんかすんげーベタベタなネタですが、あえて載っけてみました〜。デュ○○は出撃しなかったの？（ベッタベタ）

高性能なキャラを使っても、それを使いこなせず対戦で勝てない現象を「トカマク現象」と呼ぶのはどうでしょうか（笑）。
（神奈川県　六道剣君㋘）
Ⓜ若者には意味不明なネタじゃろうて…（ダンバインネタね）。だが悲しくもわりとトカマク多し。少数派であろう逆のパターンは何て呼ぶ？

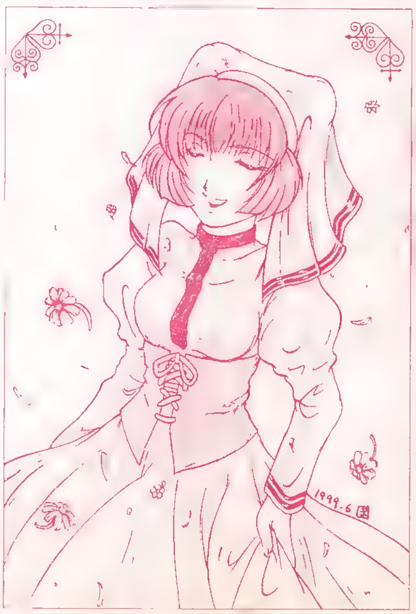
知人ヒコルの携帯には、ひっきりなしに彼女よりのTELがかかってくる。一日に最低二回はくるはずである。ヒコル本人もほとんど「パブロフの犬」状態で、携帯が鳴ったら即座に応答、何をさておいてもTEL対応である。
携帯を通じて明らかに尻に敷かれている彼に、いつしかこんなあだ名がつけられた。
「CALL GIL」
意味のわかりたい人は、ナムコミュージアムか何かでイシターの復活をやってみるべし！
（滋賀県　大聖リース君㋙）
Ⓜ今回若者おいてけぼりなネタ多いなあ。ていうか世の中のカップルはこういうの多いっしょ。ギルぐらい役に立てばいいけど（失礼）。

ゲーセンで他人のプレイを見ていたら、人に声をかけられた。
「マルゲ屋（仙台店）ってドコですか？」
口で説明するのが苦手だし、それほど遠いところにあるわけじゃなかったので、案内することにした。
話を聞くと、秋田から仕事で仙台に来たついでにマルゲ屋に寄ろうとしたものの、20分くらい探しても見つからなかった、という。私自身も東京のマルゲ屋を探しているうちに、千代田区を脱出しそうになって1時間近くかかった記憶があるので、その気持ちはよくわかる。痛いほど（笑）。
そうこうするうちにマルゲ屋が近づいてきたので、
「開店の日はココらへんまで行列があったんですよ〜」
なんてコトを説明した。これがいけなかった。
マルゲ屋に到着して別れた後で、行列のあった通りがひとつズレていたことに気付き、あわてて訂正しにマルゲ屋店内に入る私がそこにいた。
これさえなければ私の中ではハッピーエンドだったんだが（笑）。
（宮城県　川村裂破君㋚）
Ⓜええ人やー。仙台を訪れた際は川村君にガイドを頼むが吉。

セガの「職ゲー」第3弾、「消防士（仮）」が発売されるそうで。そこで、タクシードライバー、パイロット、消防士ときて第4弾は何であるかを予想してみました。
1．警察官…車で逃走する犯人を追跡、追いついたところで銃撃戦を展開するというドライブ＋シューティングゲーム。
2．バス・ドライバー…「電車でGO！」のバス版。どれだけ安全かつスピーディーな運転をして乗客の不満を抑えられるかがポイント。ただし、客の入りによってはショートカットも可。路線No．1の乗客率をめざせ！
3．ライター…とにかく、締め切りに間に合うように原稿を書く。途中、ライバルライターの妨害（遊びの誘い）や鬼編集長の「ボツ」攻撃などをかわし、アンケートで多くの好意的意見を獲得しろ！誤字・脱字には要注意だが、面白い誤字であれば支持率が上がる。
（長野県　いぶき君㋛）
Ⓜライターになりたい人は多いかもしれないけど…もしこういうゲームで疑似体験したら、とたんに「ぜってーなりたくねえ!!」とか思うんだろうなあ。もしあったら、たぶんクソゲーでしょ…。



➡（岩手県　きりゅう『ジャスティスが出ない（泣）』れかさん⑨）
Ⓜなんとなく謎チックなIZAMンだけに、当たりそな感じ。他人の恋愛より自分の恋愛を…ってゴメン。



⬅（埼玉県　まぐろうさん⑩）
☆あなたのその笑顔が、永遠の平和と共にあらんことを…。



⬆（京都府　大山高嶺さん⑪）
☆スマート＆デンジャラス。

暴満館

DAN!GER 殺 80%



香りたつ胡散スメル

☆DDR100円台を見つけました! しかし、なんとそれが専用の大型筐体ではなく、普通のシティ筐体! コンパネもレバー＋6ボタンを使用しており、弱P、強P、中Kがそれぞれ、↑、→、↓、←に割り振られている。

その店には、ちゃんと普通のDDRも置いてあるし。…安いのはいいんですけどね、僕だったら200円払って普通のやつやります。

（兵庫県　夢遊人君㋜）

㊞我が故郷の高架下ゲーセンにも似たようなスメルを放つDDRが鎮座していましたよ。シティ筐体＋ラバーマットでタイマー制のブツが。時間内何度でもやり直しOK&1プレイ百円政策はグッドだと思ったが…どうにも怪しげ

☆テクモ／アルトロンさんの新作「団地で花札　奥さん米屋ですよ」を見て、こういうゲームを出せるなんてまだまだアーケードゲームもイケてるやんって思いました。

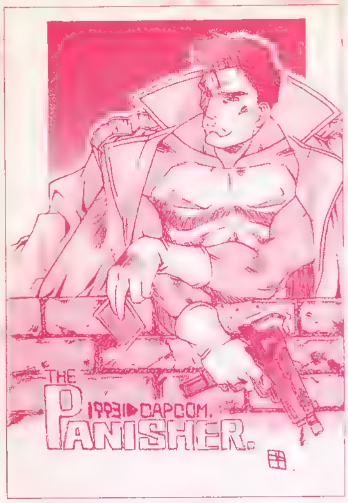
（兵庫県　執事伝説君㋝）

㊞業界の希望の光なのか、団地で花札!? No.268の記事内［注：逃げ出さないこと］はけっして誇張ではない

☆ギガウイングをプレイした後に他のシューティングをやると大量の敵弾にボタン押しっぱなしで突っ込んで爆死します。カプコンさんは僕が他のゲームをプレイするのをさりげなく妨害しているのでしょうか?

（神奈川県　無銘（仮）君㋞）

㊞ギガプレイ後は思考回路を素早く切り替えることが夏休みの宿題かと思われます。よってカプコン御大を疑うのは筋違い気味では。



（神奈川県　必殺大槻隆明さん⑫）
☆聞こえるんだよアイツの足音が、俺をどこまでも追ってくるんだ!

舞踏舞踏革命劇場
美咲の課

美咲「痛っ-!」
礼緒奈「どうしたの、みさきち!」
美咲「あっ足が…」
亜由美「くじいちゃったの!?まったく鈍いんだから…」
衣織「亜由美先輩、やめてください! それより大丈夫なの?」
美咲「ごめんなさい、やっぱり私には無理だったんだわ。何もできないくせにやりたいなんて言って…結局こうしてみんなに迷惑かけてしまって…馬鹿よね、私って」
佑里「何言ってるのよ、そんなこと…」
莉花「本当に馬鹿よ、あなた」
佑里「莉花先輩!?」
莉花「あなたってその程度の娘だったの? 違うでしょ? その証拠にさっきまであなたの目は輝いてたわ。それはやる気に満ちていた目だった。なのに今のあなたの目はよどんでいる。それでいいの? 今こそ勇気をふりしぼって立ち上がるのよ! そして私たち8人最後までやり遂げるのよ! そうしないと絶対後悔するから!」
美咲「先輩…ごめんなさい! 私馬鹿だったわ。みんなの気持ちを考えず自分一人で落ち込んじゃって…」
莉花「でもあなたはふたたびやる気をおこしてくれた。もう馬鹿じゃないわ」
亜由美「ホンット世話のやける…」
衣織「素直じゃないですね。クスッ」
亜由美「何か言った!?」
恵美「みさきち、私のところステップ数少ないから代わりましょう」
美咲「ありがとう」
桃子「じゃあ続きをしましょう。どの曲にします?」
莉花「そうねえ、それじゃ…」
美咲「先輩、やっぱり私のせいで…」
―8分後―
莉花「ううん、とても楽しかったわ。あなたが、そしてみんなが一つになってがんばってくれたから。とうとうクリアできなかったけど後悔することは何もない」
美咲「先輩…!」
恵美「みさきちの足が治ったらまた8人でやりましょ!」
一同「オー!」

彼女たちのDDR8人プレイを見ていたギャラリーは皆拍手を送り、感動の涙を流すのであった。―続く―

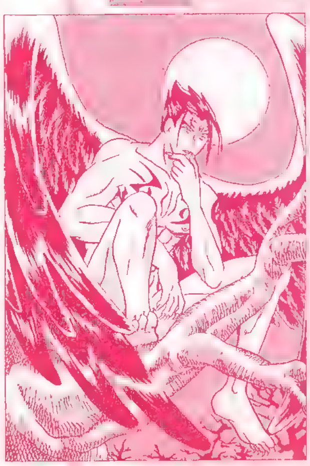
（福岡県　西文幸之丞君㋟）

☆ドジ子な後輩、見かけは意地悪子な先輩とスポ魂少女マンガの役者が揃っているのがミソです。

エロス村



（京都府　ERIさん13）
Ⓜこのくびれは…ゼー…厚い胸板あっての…ゴホ…くびれであって細いとい…。
㊞風邪なのに無理すんな。



（愛知県　があーでにあさん⑭）
☆逢魔の晩、月光とともに降り注ぐ魅に虜。

エロス村の皆様こんにちは。僕はこれがアイランド初投稿ですが、エロス村入村希望です。だけど、もし掲載されても「俺、エロス村に載ったぜ!」と友に言える肝ッタマが僕にあるかどうか…。

（埼玉県　グーリ君⑤）

㊞そういや村民のみんなは裁ったらどーしてるんだろ。もちろん誇りを持ってカミングアウトしていると思うが。

世紀末強化月間
ノストラダムス（©フェイス）



（東京都　QQQ君15）
㊞「©アテナの大王を描こうって話もあった」たって?

超芸魂

好評連載(?)「爆走!空手娘がゆく」

☆(これまでのあらすじ)

父の道場を再興する。そんな「天使のような」夢をいだいて、格闘大会に参戦した空手娘だったが、刃物を投げる忍者娘、笑顔で蹴ってくるカポエラ娘、小パンチからつながる瞬獄殺、いきなりハンマーマウンテンなどに夢を砕かれ失踪。しかし、彼女は帰ってきた!ただし、すっかり堕落して…!!(回想おしまい)

空手娘は野太い声でつぶやいた。

「まずあいつらだ…勝ってもロクにしゃべらないのが気に入らねえ…」

そしてまず、真白い最新型ゴム人間をぶちのめすのだった…。

「0110ー!!!!!」(悲鳴らしい)

「これが野良犬と飼い犬の違いじゃあっ!」

そして次、謎の仮面トレンチおじさん。

「技がパワーに負けとる!要するに単なるデクのボウじゃあっ!」

怒りの空手娘は、瞬殺を繰り返しながら世界を回る。次は中国だった。

中国娘(今年で31歳)は、空手娘を見るなり開口一番、

「あんた臭いわ。髪ぐらい洗いなさいよ」

事実、堕落中の空手娘の頭には、常に2匹のハエが付随していた。

「あら、ハエはともかく、あの娘はどこへ…」

「チェストォー!!」

ハエも追いつかぬ疾さで、油断の中国娘を蹴っ飛ばす空手娘。決め技・真空跳び前蹴り。

「ドス竜ゥウゥー!」(ガード不可)

彼女の類似品のハチマキ日本男児も倒れ伏した(似てません)。

「バカ者!わしの空手がそう簡単に真似できるか!」(真似してません)

調子に乗った空手娘は、小娘一匹暴走ケンカ空手で世界を総ナメにするのだった。

「地獄の風車じゃあっ!」

ボスボス…。

しかし、まだ闘ってない相手をふと思い出し、空手娘は吠える!

「…あの、クールとかいう、なまっちょろいヤツはどこじゃあ!わしが鍛え直しちゃる!」

その頃、フランス。

当のクールは、のんきに座っていた。しかしその実、究極対空サマーソルトキックと上下段の飛び道具を、溜め続けていたのだっ!!

「フ、いつでも跳んでくるがいい…」

恐るべしビジュアル軍人!あやうし空手娘!!

(つづく)

〈次回予告〉

飲まず食わずのクールに襲いかかる、空手娘のファイナル地獄の風車!!

次回!

「空腹のシュペルノーヴァ」

おたのしみに。

(広島県　菅原敬君㉓)

Ⓜ…ま…まこ…??…おお…おにが…わ…わらら…!!!

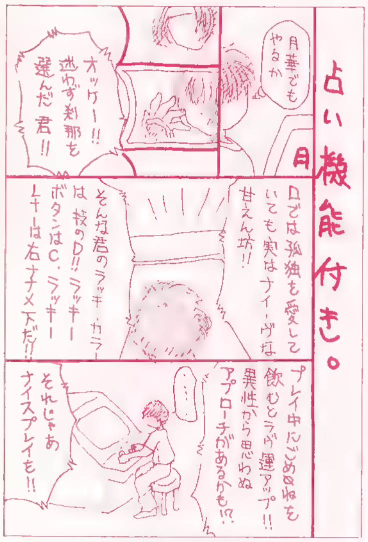


➡(新潟県　冬山やひろうさん⑯)

ごめんね

すみませんでした
土下座公ドゲザル4世の生涯

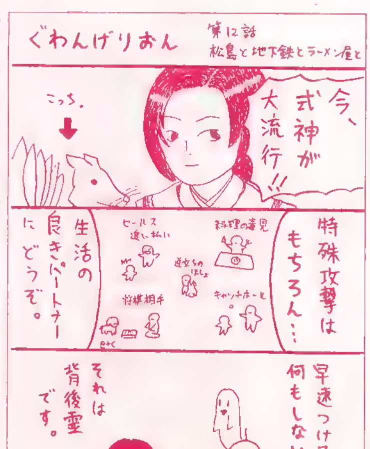
㊓くらった誤植をネタにして返す…これぞ合気、じゃなくて冬山やひろうさん、そして大阪府の中川こいちろ君ごめんなさい。ならびにNo.266のハイスコアDDRイラスト作者、会田惣君の名前が会田惚君にバグッていたこともここにお詫びいたします。でも…会田惚ってなんかいいヒビキ。



➡(新潟県　しうちゃんさん⑲)
Ⓜ…せめておみくじ…。



➡(千葉県　残丸郎君⑰)
Ⓜ「(髪かき上げ上目遣いで)ハン、高くつくわよ?」「(激似合わない低音で)かまわんさ」〜つづく〜



➡(宮城県　川村裂破君⑱)
Ⓜ「ぐわんげ」じゃなく「ぎょおうぅぅ」とか「おうわぁぁぁ」とか苦しそうに鳴くの。

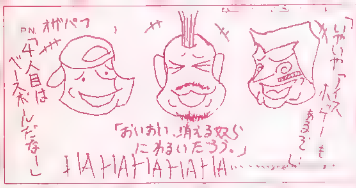


➡(京都府　村田真吾君⑳)
Ⓜかなーりスパイシィ〜〜。
㊓騒ぐ子はメテコンG.O.Dで黙らせよう(抜けられたり)。



↑下のイラストもスコアネームNEW君。㉙

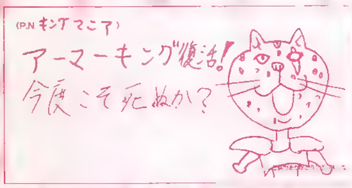




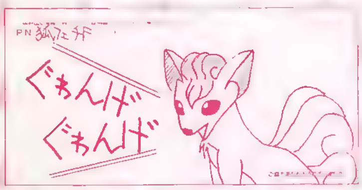
↑皆様、ここでスポーツチームのために1分間の黙祷を。30



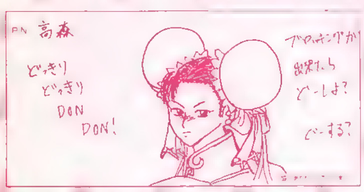
↑跳ばずにしずしずと足を動かしてみては。31



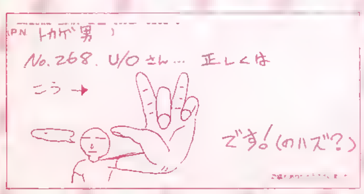
↑永遠に不滅に3兆ドラクマ。32



↑ぐわんげ声コンテスト誰かやれ。33



↑おじゃ魔女じゃなくてオバ魔女…AAUGH！㉞



↑「それはサバラだ」などつっこみ多数有。㉟

つっこみ十三味

レイディアントスィルバーガン

☞No.269に載っていたKOF'99の最新画面（マキシマ）を見て一言、「KOF'99になぜ神崎十三が…」
（広島県　THE STAR君㋢）
↑もみあげだけが識別コードですか。

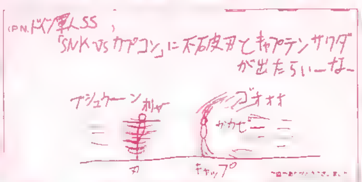
☞ゲーメストと電撃G'sマガジンを一緒に買うとギャップがありすぎると、ちと思った。
（長野県　加古兄君㋣）
↑加えて俺の手札は…カラフルピュアガールとなかよし、マガジンZの2ペアだっ！

☞陣雷くん奮闘記を見ていると、かのダルシム小僧を思い出します。ネーミングセンスとかそのままだし。
（埼玉県　NBG君㋤）
↑懐記事。ダルシム使い養成読み物だね。純朴なダルシム小僧と正反対のシティ派陣雷君の車田な冒険をこれからもお楽しみに。

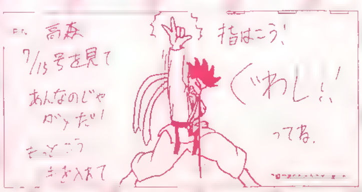
☞KOF'99で草薙さんが主人公おろされたってことは、無事に高校卒業できたのでしょうか？
あと、アテナも…そーいや真吾！奴が主人公っすか？いや無理か…。
（東京都　大越君㋥）
↑学校側も根負けってトコ？

☞ストZERO4にガイル、マキ、フィリップ、D・J、T・ホーク、フェイロンを出してください。それにゲーメストはなぜ人気があるのですか。
（栃木県　ナカジマ君㋦）
↑それにって何よ。希望商品はノロイ龍だし。

☞リアル麻雀VS.の記事よりエロス村のページのほうがすごかった気がする。素晴らしい傾向だ。
（埼玉県　虚報と誤報君㋧）
↑寛大なるメーカー様から警告文が来ぬかと怯え震え踊り狂う今日この頃。



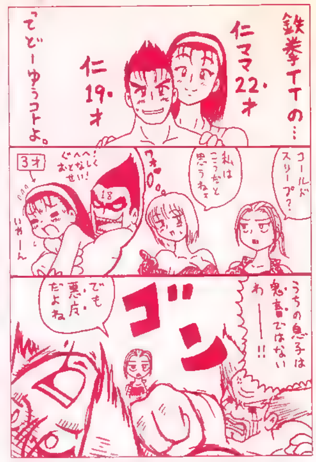
↑背景で大回転が安定かなー。㉗



↑リキイシはいってます。28



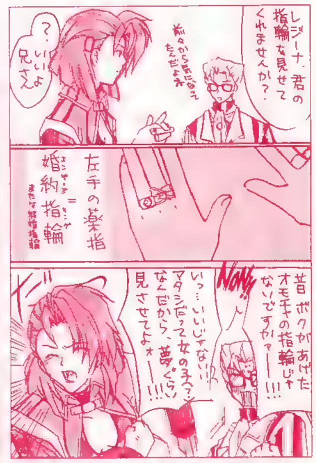
↑（岡山県　佐伯渡君㉒）
㊢ネコ型ロボ級のお手軽さだなぁ。



↑（東京都　素敵☆凡人君㉑）
㊢赤ん坊はキャベツジェネレーターから出てくるのでは？



↑（大阪府　ソイ中川こいちろ君㉔）
㊢おお～軽いから良く跳ぶわい。



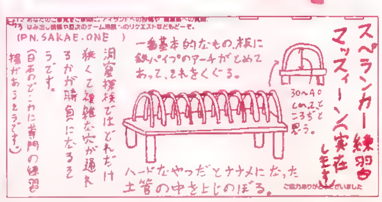
↑（大阪府　大津もち子さん㉓）
㊢夢見るだけでいいのか？と不穏なアオリをかけてみる。

スペランカー詰め所

Spelunker is here!!


↑（京都府　DASH!! DREAM!!君㉖）
㊢スペランカーデッキができる！けど誰がわかってくれるだろう。


↑これがアーケード版スペランカー。



↑このマッシィーンをゲーム化してください アイレム様。㉕

ご相談の場

あなたのお悩み一刀両断！

ぴぐ…ん〜、なんていうかぁ、こういまひとつ花開かないっつ〜のかな。
スー…なにがい？
ぴぐ…いや、ご相談がね、もうひとつ盛り上がりに欠けるかなって。
スー…そ〜んなことねって。着々と葉書も集まってきてんじゃんよ。
ぴぐ…なに、スーさんはそれでいいの？それで満足してんの？なんか、もっと高い志とか野望とかを持とうっていう意識はないの？
スー…はぁ。野望ですか。
ぴぐ…やっぱ、せっかく始めたからにはだねぇ、アンケート1位を目指すとか、カラーで8Pご相談特集とか。
スー…まぁ、夢は寝てから見てくださいっつ〜ことで。
ぴぐ…にゃにおぅ。
スー…はいはい、そうアツくなってないで、ちゃんと相談に答えるよ。
ぴぐ…そういや、最近アツいよね〜。プール行こ、プール。
スー…まだ仕事残ってるっつ〜の!!
ぴぐ…はい。そうだ、んじゃ花火見に行こ。オレ、今年こそは隅田川、東京湾、神宮外苑、江戸川花火大会のグランドスラムを狙ってんだよね。
スー…はぁ。で、誰と行くんだよ、おい。
ぴぐ…え、いや、ひとりで…。

スー…うわ、さびしっ。
ぴぐ…しょうがないじゃん。相手いないんだから、ぶーぶー。スーさん一緒に行く？
スー…いってらっしゃい。
ぴぐ…ホントはさ、土浦の花火競技会とか、大曲の花火大会とかも行きたいんだよね。
スー…はいはい、その前に仕事しましょうね。
ぴぐ…はい。んでは、今月1枚目の葉書です。福岡県のRIMIK．Yクンから。

> だいぶ昔の話なんですが、マルゲ屋福岡店ってどうなったんですか？オープンしてんのかどうかも分からんので、そのへんズバッと解決しちゃってください。

スー…アナタのお悩みっ、
ぴぐ…一刀両断っ!!
スー…お、珍しくイキが合ったね。
ぴぐ…そういや、オレも結構各地のマルゲ屋行ったけど、福岡は行ってないなぁ。
スー…あ、オレも。イベント大臣つ〜ことで、いろんなとこ行ったけど福岡はないなぁ。
ぴぐ…ほんだら、本誌をパラパラとめくってマルゲ屋瓦版をだな…あれ？載ってね〜よ。
スー…はぁ？どこ見てんだよ、おっさん、あれ？
ぴぐ…じゃ、困ったときは編集のところへ質問にゴーゴー。
スー…なんかさ〜、
ぴぐ…ん？
スー…オレらさ〜、いっつも自分の力だけじゃ解決できなくて誰かのとこに聞きに行ってんのな。
ぴぐ…あ。

スー…野望がどうとか言ってたわりには、なぁ。
ぴぐ…むぐぅ。いや、それは違うぞ。読者の疑問質問ご相談に答えるためとあらば、それこそ犬馬の労を厭わぬ覚悟で、情報収集に走り回るのがオレらの役割だろ〜よ。と、ウマくまとめたところで、しもで〜ん、相談。
しもでん…え〜、またぁ？たまには自分たちだけで解決してみるっつ〜のはどうかね？
スー…どうかね？
ぴぐ…どうかね？
スー…誰に言うとんねん？
ぴぐ…かくかくしかじかなんですけど。
しも…おぅ、じゃ、そういうことならゲーメストのホームページを見ればだな、一目瞭然だろ。お、つながった。んで、このマルゲ屋んとこをクリック、クリック。あら。
スー…Not Found!!
ぴぐ…Not Found!!
しも…なんだ、これ。ふんふん、あれ、おかしいな。え〜、困ったな、んじゃ、ちょっと待ってて。今、さわたりさんに電話して聞くから。
ぴぐ…早くぅ。
スー…早くぅ。
しも…あ〜、もしもし、実はかくかくしかじかで…。あ〜、はぁ、そういうことですか。分かりました、んじゃ。というわけで、マルゲ屋福岡店は、そもそも存在しないということらしい。
スー…え、でも、本誌とかに福岡店って告知出てたじゃないっすか。
しも…ん〜、そうなんだけどね、不動産屋の執拗な嫌がらせとかガメラ来襲とかで、結局いい場所が見つかんなかったらしいよ。

ぴぐ…要するにいい物件がなくて頓挫したんですね。
しも…ま、平たく言うとそうなるかな。
スー…ということらしいぞ。
しも…ちと遠方の人には悪いけど、通販とか利用してもらうといいかな。夏休みだから東京に遊びにきたついでに神保町店に寄ってもらうと、我々としても大歓迎なんだけど。
ぴぐ…スーさんとかもGIModelで遊んでるかもしれないしね。
スー…まぁ、ついでがあれば寄ってもらえればって感じで。
ぴぐ…ほんだら、次の相談いくべ。
スー…あんた、どこの人よ。はい、それでは、愛知県のスカタン1号クンから

> アイランドに採用して頂けるのは嬉しいのですが、やたらと被誤植率が高くて困っています。6月30日号なんか、邪悪な誤植フォースが全部綿足の文集に終結したみたいで…(苦笑)。やっぱ「手書き」がまずいのでしょうか？

ぴぐ…アナタのお悩み、
スー…あ〜、それは困った問題だねぇ。
ぴぐ…ねぇ「いっとうりょうだん」は？
スー…なにが？
ぴぐ…しどいわ、スーさん。ま、いいや。んじゃ、次は誰に訊きにいく？
スー…だから、オレたちで解決しようぜ。
ぴぐ…そうすっか。つっても、これはさすがにオレたちの力だけではどうにもならんと思うんだけど。
スー…つ〜か、さりげに誤植してんだろ。綿足→私、文集→文章、終結→集結が正解な。
ぴぐ…まぁ、ワープロ打ちだとよくある間違いだよね。
スー…よくあるかどうかの問題じゃなくて。ちゃんと推敲して、初校、色校とチェックすれば直るはずだろ。
ぴぐ…まぁ、理論上はね。でも、その網を潜り抜けた猛者どもだからこそ、誤植となって晴れて誌面に出たときはオモシロいわけで…。
スー…出ちゃダメだっつ〜の。じゃ、柵太郎のほうにはガツンと注意しとくから、今回は勘弁ということで。
ぴぐ…ところで、手書きがまずいのかってことだけど。
スー…全然そんなことないっしょ。
ぴぐ…だよな。むしろ、手紙とかもらうときは、手書きのほうがオレはいいけどね。
スー…そうそう、そういうわけで、我々ラサール☆日本ならびにご相談の場にも心のこもった手書きの励ましのお便りを、
ぴぐ…よろしくなのです。

宛先はこちら…

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社 ゲーメスト ご相談の場係」まで。

お便りいっぱい待ってま〜す。

お便り募集!!

ゲーメストアイランド&カラーアイランド

★アイラントではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。
アイラントの締め切りは毎号発売の40日前です カラーアイランドはコーナ を参照してください
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに 本名の後にアイラント掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスハラシイ作品にはテレカをプレセント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ〜！
★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★紙なとの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください)。

アイランド＆カラーアイランド データ投稿も受け付けしてます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿、そして、メールでの投稿です

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》
★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD-Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P.Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな。
★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿（イラスト＆文章）》
★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。
★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。
★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受け付けとなりますので注意！

《データ投稿規定》
★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。（推奨サイズ．592ピクセル×874ピクセル）
★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします。
★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT)、TIFF（TIF／TIFF)、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。

すべての宛先はこちら！

《郵送ならこっち！》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社　ゲーメスト　アイランド各係
又は　カラーアイランド（仮）係」まで
※いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください。

《メール投稿ならこっち！》
アイランド投稿用アドレス・テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス　カラーCGはこちらまで
【cg post@shinseisha.co.jp】

THE KING OF FIGHTERS'99 GRAPHICAL MANUAL

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 グラフィカルマニュアル



技には知を!

8月下旬 発売予定
本体予価950円+税

格闘ゲームといえば、技の応酬。今年は強そうな必殺技を出しているだけの夏休みを返上し、通常技で渋く攻め、守るのだ。このムックで新キャラの通常技はもちろん、ストライカーなど新システム解説も完璧。書店に予約しておこう。

TEKKEN TAG TOURNAMENT Tutorial Segment#1

鉄拳 タッグトーナメント チュートリアル セグメント#1



知には力を!

好評 発売中
本体予価980円+税

こんどの「鉄拳」はタッグが組める! これは面白いんだけど、どうも勝率が悪いと思った事はないかな?
それでは技を調べて、タッグを組み直してみるというのはどうか。各技のデータを見て、調べるならこのムックは買いだ!

STREET FIGHTER 3rd STRIKE CONCLUSION STEP MASTER THE SECRET

ストリートファイターIII 3rdストライク コンクルージョンステップ/マスター・ザ・シークレット



力には技を!

8月下旬 発売予定
本体予価1280円+税

ストリートファイターIII 3rdストライクに二冊目のムックが早くも登場! このゲームは奥が深いので、まだまだ対戦をやり込む余地があるぞ。さらに細かい技データや対戦攻略も実戦派のキミにはきっと役に立つはずだ。

GALS ISLAND TRADING CARDS

ゲーメスト読者のみなさん!

ギャルズアイランド トレーディングカード

★ギャルズアイランドトレーディングカードのヒ・ミ・ツ 第三回★

メッセサンオー特典「七瀬葵オリジナルテレカ」をゲットするチャンス!

ギャルズアイランドトレーディングカード

ご予約: テレホンカード:A セット
テレホンカード:B セット

住 所:〒 -

名 前:

電話番号: ( )

ゲーメスト8/30号

1:この特典は、ギャルズアイランドトレーディングカードをメッセサンオーにて2Boxご予約の方に、七瀬 葵先生描きおろしオリジナルテレホンカードを1枚プレゼントするものです。
2:テレホンカードは2種類で、各限定1,000枚の制作となります。
3:ご予約数のお一人様の上限はございませんが予約数の上限に達し次第、終了とさせて頂きます。
4:テレホンカードは「完全予約限定販売」につき通常販売はいたしません。

1:下記ご予約券に必要事項をすべて正確、ていねいに記入の上、郵送にてお送り下さい(電話、FAXでの予約は受付できません)。
2:記入漏れ、締切後の到着の場合は勝手ながら予約無効となります。
3:予約締切は8月10日(火)必着です。
4:予約のキャンセルはできませんので、あらかじめご了承ください。

1:商品は、宅急便(ヤマト急便)による代引き発送(商品到着時に配達員に代金支払い)でお送りします。商品代金の他に送料・代引手数料・消費税がかかります。
2:商品は発売時より、7日間以内に発送します。
3:商品破損など以外での(お客様の都合による)返品、交換はお受けできません。

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-8
(株)メッセサンオー 本店B館1F トレーディングカード予約G係行
お問い合わせ電話番号:03-3255-3452
営業時間 月~水/10:30~20:00 木~土/10:00~20:00 日・祝/10:30~19:30

8月20日 発売
パック:343円/10枚入り/税別
1BOX:5145円/15パック入り/税別

全国書店、全国玩具店、又はマルケ屋でお求め下さい。品切れの場合は各店舗にご注文いただくか、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用下さい。
通販のお申し込み先:フリーダイヤル:0120-531917(月~金/10:00~17:00)または、E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jpまで。
新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

カラーアイランド人気投票（仮）

月別人気結果発表

ついに犬福部の野望第１段階は成就せり！
しかし、2位にQが入ってくるゲーメスト読者のアナーキーっぷりが心地ヨイ。

担当：ぎい

1位 犬福 11票

17位 エミリオ・ミハイロフ 2票



（福島県　たみ子さんⒶ）
★天使も癒やす犬福パゥワー。京城氏曰く「俺的にストライク」と絶賛の逸品。

7位 レミー 5票



（宮城県　櫻季茗荷さんⒺ）
★アンニュイな態度がサマになるのはフランス人の特権？

4位 毒島力也 6票



（福岡県　野上史郎くんⒹ）
★立てぇ立ってくれぇ毒島の兄貴ィィィッ！両替済むまで耐えてくれェッ！

2位 Q 8票



（愛知県　羅陣龍さんⒷ）
★カラーアイランドのタイトルも（仮）だけじゃなく（笑）とか（爆）とかするのはどうか？

9位 ナコルル 4票



（CG北海道　ＫＥＩくんⒼ
<http://phoenix-c.or.jp/~ishikawa/>）
★月明かりに透けそうな表情と衣服がとても綺麗。

7位 ディオ・ブランドー 5票



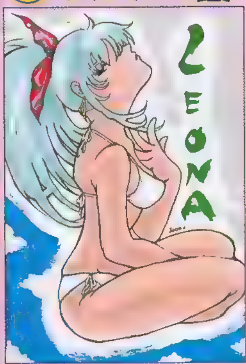
（三重県　妙島浩文くんⒻ）
★知恵、威厳、風格、力、その全てを兼ね備えたものこそ、血の杯を愉しむ支配者にふさわしい。

3位 春麗（SFIII） 7票



（CG　大分県　むむんほわくんⒸ<http://www.oitaweb.ne.jp/hp/apri/>）
★実に瑞々しい（笑）お春さん。
3Dキャラと背景、花びらの融合が見事です。

45位 レオナ 1票



（千葉県　文月美和さん Ⓜ）
★だ〜か〜ら〜白い水着は反則うぅぅ。素っ気ない仕草と表情が妙に艶っぽい。

45位 マイト 1票



（福岡県　マイトラブ　杉瀬光希さん Ⓚ）
★何よりも深い絆は、何よりも残酷な宿命を科した。

17位 まこと 2票



（茨城県　榎木津初りょういちさん Ⓘ）
★食えば食うほど小さい体に漲るパワー。質問の答えは、一応同封OKです。

17位 アテナ 2票



（富山県　都氏さとみさん Ⓗ）
★風に舞う髪と服の裾の様子がまたヨイです。99はずいぶんとカジュアルだけどどう？

45位 ジン・サオトメ 1票



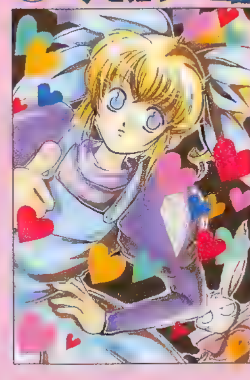
（京都府　堺屋タヒチさん Ⓝ）
★ヤツの気合いは全てを砕く！鋼も、悪も、常識さえも！

45位 バイス 1票



（岩手県　きりゅうれかさん Ⓛ）
★あの血の匂い、月を背にした赤い苦痛が懐かしい。

17位 マリオン 2票



（静岡県　明日香さん Ⓙ）
★リボン、それもでっかいのって蝶の羽や鳥の翼を連想させてイイですよね。

45位 かすみ 1票



（京都府　大山高嶺さん Ⓞ）
★くノ一の武器は刃のみにあらず。

45位 ルビー 1票



（CG　千葉県　"東カ・47a" y2さん Ⓟ）
〈http://www1.sphere.ne.jp/perfectf〉
★ワイルドでカッコイイ姐さんは好きデスカ？

順位	キャラ名	ゲーム名	メーカー	6/30号
1	犬福	すくすく犬福	ビデオシステム	11
2	Q	SF3	カプコン	8
3	春麗	SF3	カプコン	7
4	アレックス	SF3	カプコン	6
	いぶき	SF3	カプコン	6
	毒島 力也	ゾンビリベンジ	セガ	6
7	ディオ（ブランドー）	JOJO	カプコン	5
	レミー	SF3	カプコン	5
9	ナコルル	総合	SNK	4
	モリガン	ヴァンパイア	カプコン	4
	リュウ	総合	カプコン	4
	火引 弾	ZERO	カプコン	4
13	八神 庵	KOF	SNK	3
	リュウ	SF3	カプコン	3
	リュウ	SFシリーズ	カプコン	3
	空条 承太郎	JOJO	カプコン	3
17	ギース・ハワード	餓狼シリーズ	SNK	2
	一条 あかり	月華	SNK	2
	西園寺 貴人	武力	SNK	2
	草薙 京	KOF	SNK	2
	麻宮 アテナ	KOF	SNK	2
	ダラン・マイ	EX	アリカ	2
	R・ミカ	ZERO	カプコン	2
	アイシャ	ギガウィング	カプコン	2
	ザンギエフ	SFシリーズ	カプコン	2
	ネクロ	SF3	カプコン	2
	まこと	SF3	カプコン	2
	ユリアン	SF3	カプコン	2
	ユン・リー	SF3	カプコン	2
	花京院 典明	JOJO	カプコン	2
	春麗	SFシリーズ	カプコン	2
	レイチェル	マーシャルチャンピオン	コナミ	2
	アキラ（結城）	バーチャファイター	セガ	2
	ウェンディー	PF	タイトー	2
	エミリオ・ミハイロフ	PF	タイトー	2
	キース・エヴァンス	PF	タイトー	2
	パティー	PF	タイトー	2
	あやね	デットオアアライブ	テクモ	2
	キリク	ソウル	ナムコ	2
	ワルキューレ	ワルキューレ	ナムコ	2
	成美 那	ソウル	ナムコ	2
	風間 仁	鉄拳	ナムコ	2
	タビア	ガンバード	カプコン	2
	マリオン	ガンバード	カプコン	2

今月の"せつない人"はアレックス&いぶき。2人そろって4位に入るも投稿なし。

今はまさにSFⅢ3rd、EX2プラス、鉄拳TT、DOA2、ぐわんげ、パカパカ、そしてKOFと注目のゲーム／キャラが目白押し。せつない人を2度と出さないためにも描いて描いて描きまくってついでに投稿しまくりやがってください。

それにしても今回はいつにも増して票が分散しています。果ては、我らが「石井ぜんじ」編集長や、伝説の「ナイスボム仮面」にまで投票する輩がいる始末。…つーかどのゲームに出てたか言って見ろっつーかアンケートにはアーケードゲームのキャラを1人だけ、できるだけ正確に記入して下さいっつーことで。

とかいいつつ先月のアンケートはがきでは犬福部にしてやられていたりして（え？俺のせい？）。

前回のカライラ 一番星!!



（CG千葉県　G.S.江藤さん）

6月30日号

募集要項は80ページへ!!

修業をつんで100%を目指せ！



チップの配置を覚えるのは協力プレイが最適！
友情と愛で突き進むのだ!!



Subosious Asian Soul（上級）

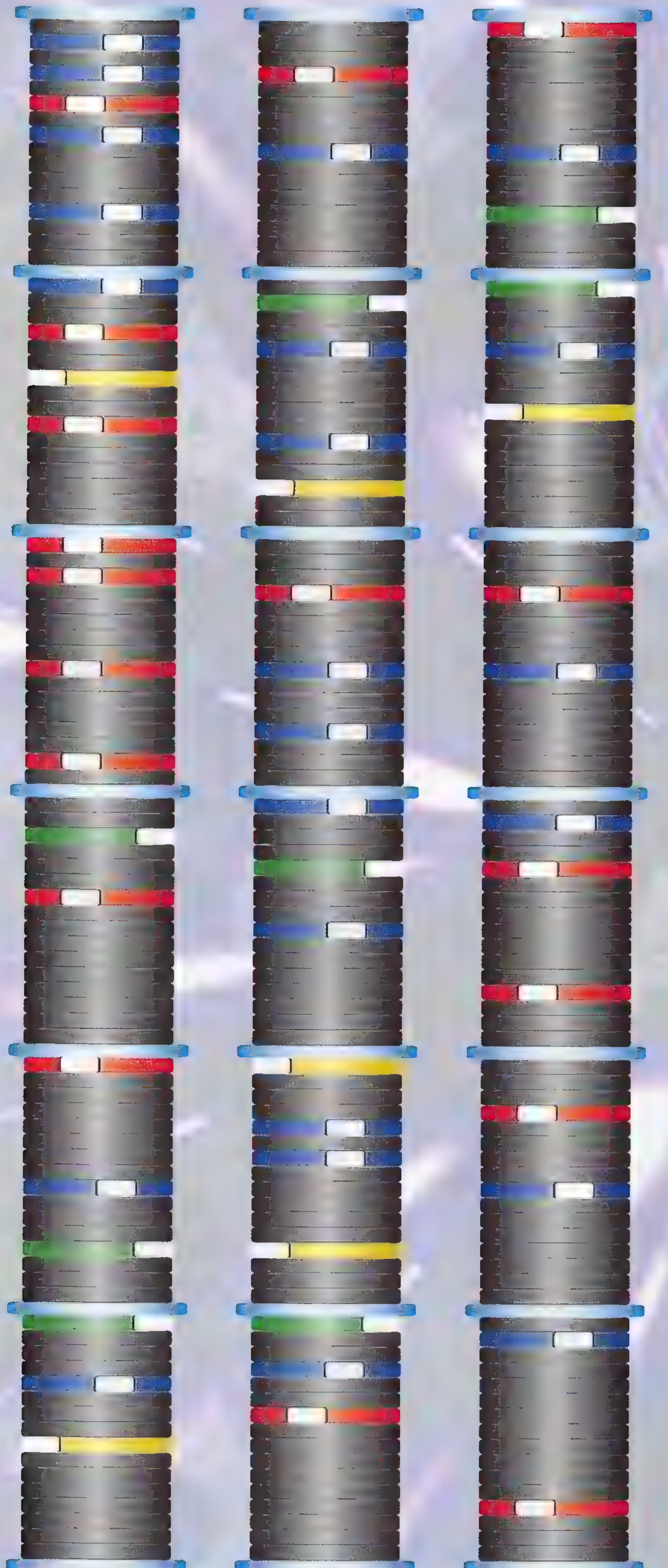
 担当：K－TAN

ステージ2の上級シンセではあるが、テンポとしては比較的簡単な部類に入る。

だが、安心できないのは、CPUのうまさだ。パーフェクトを半分かそれ以上とっておかないと、次のステージに進むのが少し難しくなっている。そう、たとえミスがなくても、ナイスやグッドだけでは厳しいのだ。ところどころで繰り返すフレーズが多いので（この曲に限ったことではないが）、間違えずにいこう。



うぬぬ・・・油断していると、どんどんチップが送られてくる。いらないよ～。





P.S.MESSAGE G 誤植のお詫び：前々号（269号）の「パカパカパッション2」の記事で、本文中の曲の表記が「QUENDER QUI」になっておりました。「QUENDER OUI」が正しい表記になります。関係者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを、お詫びいたします。スミマセン。



協力プレイで心をつなげ!

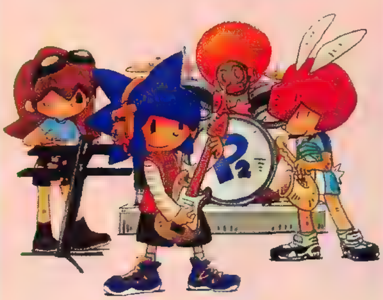
パカパカパッション2では、2人同時プレイで「協力」か「対戦」を選ぶことができる。ここでは、協力がどんなものなのかを説明しよう。

「協力」でプレイするメリットは、どんなに間違えても最低1曲は通してプレイできることにある。これで、一通り練習できるというわけだ。そこで、画面中央下を注目してくれ。ここにゲージがある。お互いがどんどん成功してしくと、このゲージが徐々に溜まっていき、満タンになると晴れてクリアとなるのだ。クリアできれば、次のステージに進むことができる。覚えまくって、パーフェクトな演奏を目指そうぜ!


これがそのゲージ。2人で協力して満タンにするのだ!OK?

パカパカ2 一番搾りキャンペーン 絶賛継続中!!

さて、出荷初日から熱いデッドヒートが行われた「パカパカ2一番搾りキャンペーン」。かなりの応募があったが、まだギリギリ200名に達していない。この文を見たらすぐにゲーセンにGO!EDのパスワードを記入して編集部まで!



次号予告

夏休みのやり込みを考え、いよいよ次号よりマニアックモード攻略に突入予定!皆頑張れよ!!

『新曲』がいっぱい!?

バストアムーブ2～ダンス天国MIX～

バストアムーブ2～ダンス天国MIX～

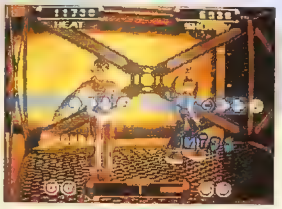
スローテンポの曲が多かったプレステ版から、全曲リニューアルされたアーケード版。かなりアップテンポだぞ！

担当：伊勢猫

とりあえず…踊れ！

プレイステーション版で好評を博した「バストアムーブ2～ダンス天国MIX～」が、アーミューズメントスポットへ早くも逆移植されて登場！

このゲーム、現在ブレイク中の『音ゲー』における走り的な存在「バストアムーブ」の続編で、なんと今年の春先に発売されたばっかりの最新作！見かけたら即プレイだ!!



リズムボタンをテンポよく4拍子で押して、COOLなダンスを決めろ！

リズムに乗ってCOOLに決めろ！

そうはいないと思うがバストアムーブをよく知らない人向けに、基本ルールの説明をしておくと…ステージごとに流れる違った曲のテンポへ合わせて、画面上に表示される「ダンスコマンド」を4拍子のリズムで入力。対戦相手よりもかっこいいダンスを決めれば勝ち!…といった単純明快なルールこそが、バストアムーブの基本ルール。ダンスを決めていくことで「ダンスポイント」と呼ばれる点数がスコアに加算される仕組みで、それに応じて難易が高く、さらに得点の高いダンスを踊ることができるようになる。

さて、前作のアーケード版からの変更点としては対戦の勝敗を大きく左右する「ジャマー」が早押しではなくなって、1ステージ中に2回まで好きなときに狙って発動できる点と、下矢印の入力がフットペダルではなくボタンへと変更されたことがそれ…。

前作は専用の大型筐体でしかプレイできなかったが、バストアムーブ2はアップライトタイプの通常筐体でもプレイ可能になった。



カメラワークでどちらが勝っているのか知ることができるぞ！

「ジャマー」と「リフレクト」

ダンスコマンドの最後に入力することで相手を一定時間の間、行動不能にすることができるジャマー。アーケード版バスト1は、早いモノ勝ちで回避不能だったジャマーも、バスト2ではリフレクトすることで相手へジャマーを送り返せるようになった。その反面、PS版と同じように1ステージ2回…といった回数制限は付いてしまったが、好きなときにジャマーを狙えるのはかなり重要。お互いが1人でダンスを踊るソロパートの最初を狙って、ジャマーをしかけていけば、なんと相手のソロパートを奪って自分が踊ってしまう…なんてこともできる。また、ジャマーをヒットさせることで相手のダンスポイントを奪うこともできる。



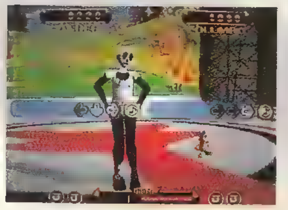
ジャマーがヒットした相手はしばらくの間、一切行動することができない。



相手のソロパートの最初にジャマーを狙えば…自分のときにも注意しよう。

あのキャラが使える!?

アーケード版バスト2では、なんとPS版の隠しキャラたちを最初からデフォルトキャラとして選択し、使っていくことが可能。ショーティーが連れているペットのコロンボから、真のラスボス（?）日舞を舞い踊るあやしいパンダまで個性的な面々ばかり…あなたのお好みに合わせて、お好きなキャラをどうぞ！



コロンボvsパンダ…なんていった、異色の対決も見ることができるのだ！



NEXT ISSUE ➡G 次号GAMEST（No.273）は、8月17日（火）発売っす!!

TAITO + GAMEST ユニゾンプロジェクト第2弾

タイムアタックランキングバトル



第4回[超上級]結果発表

好評連載！

バトルギア侍がゆく！

リポート：するする

4月から始まったバトルギアタイムアタックランキングバトル連動企画である「バトルギア侍がゆく！」も今回が一応最後となった。4月はA地区の旭川へ、5月はD地区の高知へ、6月はC地区の名古屋＆A地区の仙台へと全国行脚をしてきたわけだが、今回は、その企画の最後を締めくくるのにふさわしいお店へ登場することになった！

そのお店とは、そう、これまで一度たりともほかのお店にＴＯＰを譲ることなく記録を独占し続けてきたＮＥＺ氏の本拠地である、Ｂ地区は神奈川県上大岡にある「アミューズメントパーク The Earth」。しかもお店側の要望により、な、なんと今回は、初の屋外でのイベントとなった！

開催日は7月18日（日）。午後3時、お店の入口横の階段から2人のバトガールが登場するところからイベントがスタートした。

まずは同店の英雄（？）ＮＥＺ氏の表彰式からスタートし、そして遠征をしてきていたＣ地区のＨＫＳ氏の紹介も併せて行った。

そしてバトルギア侍によるタイムアタックへと進んでいく…はずであったのだが、最近の不甲斐ない結果からついにこのコーナーが消滅！な、なんと成り行き企画で、ＮＥＺ氏、ＨＫＳ氏に松桐坊頭氏、そして私ずるずるが挑戦させていただく対決に変更！しかし、当然だが相手は全国TOP、善戦虚しく敗北！



第1回～第4回まで、Ｂ地区すべての部門の記録でＴＯＰのＮＥＺ氏。観衆からも拍手喝采！

そして恒例の一般参加ゲーム大会は、隠しのコースで行われた。

ハイレベルなゲーム大会が行われる中、隠しのコースの出し方や、隠しのクルマの出し方が開発者の松桐坊頭氏から紹介された。

8人によるトーナメント方式で、1回戦、準決勝を弩級コースで行い、決勝戦は激ムズの超弩級コースで行った。その結果は、見事な走りを披露したこば氏が優勝をした！

梅雨の中、なんとか天気にも恵まれた屋外イベントの最後は、記念撮影へ。バトガールも追っかけもいたほどの盛況ぶりで大満足。ちなみに来月も出前イベントは行うぞ！



異例の屋外イベント敢行にもかかわらず、暑い中、大勢集まってくれて本当にありがとう！

バトルギア侍 第四襲来地
—AMUSEMENT PARK—
The Earth



■住所　神奈川県横浜市上大岡西2-1-28
■TEL　045-847-4780

ＮＥＺ氏には、当店のＰＲに一役買っていただき、大変感謝しております。当店は、バトルギア以外にも、大型、ビデオゲーム、プライズ機などを、近辺のどこよりも早く入荷して、皆様をお待ちしています！場所は、京急「上大岡」駅より歩いて3分！（担当　斉藤）

結果、バトルギア侍の戦績は…
1勝4敗で敗北!!

TOPICS! タイトーステーション渋谷店にて、プロモーション敢行！

さる7月15日（木）、我がゲーメスト編集部は「続タイムアタックランキングバトル」のプロモーションのため、バトルギア侍、バトガールらと共に、タイトーステーション渋谷店をキー局に、全国のタイトーアミューズメントパークをつないで毎日放送されている有線放送番組「TACO」に出演。

その勢いで、突発的に出前イベントも急遽敢行！意外にも、これが東京では初のイベントだったが、大勢の人が集まってくれて大感激！「続タイム」のほうでも、みんな申請してくれよ！



タイトーステーション渋谷店内に設けられている「TACO」のＤＪスタジオから、「続タイム～」のPRを生放送で行ったのだ。



放送の効果はやっぱり凄い！番組終了後、急遽「バトルギア侍」出前イベントを行うことに。バトガールも大好評だった。



番組終了後、「TACO」のＤＪを務めるお姉さんと記念撮影。この調子で「続タイム～」のほうも頑張っていきましょう！

夏休み開催中の、続タイムアタックランキングバトル・第1回（超初級・弩級）の結果発表は、9/30号（8/30発売号）にて掲載！お楽しみに！

最速は誰だ！ 最後はいよいよ関東地区へ参上！

BATTLE GEAR™ バトルギア

超上級コース

A地区（北海道・東北・甲信越）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	3'04"120	GC8改	T.K	A.C.T.（アクト）（山梨）
B	3'17"615	ST205	PAX	ハイテク遊園ニュースター（山梨）
C	3'30"177	NB8C	S.N	パル国母店（山梨）

C地区（中部・関西・北陸）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'58"159	BNR32	HKS	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
B	3'10"641	ST205	HKS	名古屋レジャーランド大高店（愛知）
C	3'26"555	NB8C	HKS	名古屋レジャーランド大高店（愛知）

B地区（関東）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	2'59"414	BNR32	NEZ	アミューズメントパーク The Earth（神奈川）
B	3'13"204	ST205	NEZ	アミューズメントパーク The Earth（神奈川）
C	3'28"917	NB8C	NEZ	アミューズメントパーク The Earth（神奈川）

D地区（中国・四国・九州）

CLASS	タイム	車種	スコアネーム	ゲームセンター名
A	3'02"719	GC8改	M.H	セイタイトー高知店（高知）
B	3'15"180	ST205	M.H	セイタイトー高知店（高知）
C	3'38"614	AE111	M.H	セイタイトー高知店（高知）

第4回（超上級）講評

3月の開催以来、これまで熱きバトルが展開されてきた「バトルギアタイムアタックランキングバトル」だが、集計もいよいよ最後となり、残すは超上級コースのみ！１コースのみでのバトルとなったためか、かなりハイレベルなバトルになったようだ。

さて、今回の集計で注目したいのは、今まで壮絶なバトルが展開されてきたB地区とC地区のＴＯＰ争いだ！

B地区では、これまでずっとＴＯＰを独占してきたＮＥＺ氏が今回もＴＯＰを独占できるのか？そしてC地区では、タイムアタックランキングバトルの前半期にＴＯＰをキープしていたＭＴＹ氏が挽回してくるのか？それとも、第3回より頭角を現わしてきたＨＫＳ氏、ＵＭＥ氏が譲らずにキープし続けることができるのか？という部分に注目がいった！

結果は、B地区ではＮＥＺ氏が、C地区ではＨＫＳ氏がＴＯＰを独占！そして全国１位は、C地区のＨＫＳ氏が取ったのであった！

それ以外の地区を見てみると、A地区では、申請されてきたお店は違うのだが、ランキングバトルの後半からレベルを上げてきた山梨県勢が、北海道、東北勢を抑えてランクイン。Ｔ.Ｋ氏、ＰＡＸ氏、Ｓ.Ｎ氏の3氏が、見事ＴＯＰを取った！

D地区はというと、ここも以前に「バトルギア侍がゆく！」でお邪魔した、セイタイトー高知店のM.H氏が、中国地区勢、九州地区勢を抑えてＴＯＰを取った！

ハイレベルなバトルであったタイムアタックランキングバトルも一応これで終了したわけだが、もうすでに「続タイムアタックランキングバトル」が展開中！今回は地区別を排し、クラス別に上位5名がランクインされるので、強いB、C地区を駆逐するプレイヤーが出てくることを期待している。ぜひとも頑張ってほしい！　（ずるずる）

Congratulation♥ 第4回ランキング店舗 喜びのコメント



■A.C.T（アクト）（山梨）
お店のほうがリニューアルオープンしてまだ2カ月が経過したばかりの当店ですが、常連さんたちの腕は確かなようです。山梨県および近県の皆様、ぜひ一度当店へご来店ください。（店長　小笠原）

■セイタイトー高知店（高知）
サイドバイサイド全国１位の777氏と並び、当店で1、2を争うバトルギアドライバー・M.H氏が、今回見事3部門ランクインし、大変嬉しく思っています。5月に引き続き、バトルギア侍との再戦を強く希望しています！（担当　山岡）

各店舗の皆様、ご協力ありがとうございます！このまま「続タイムアタックランキングバトル」でも、引き続きまして頑張ってください！

※上記車種の見方　<Aクラス>■BNR32…ニッサン・スカイラインGT-R　■GC8改…スバル・インプレッサ22B STI　<Bクラス>■ST205…トヨタ・セリカGT-FOUR　<Cクラス>■AE111…トヨタ・レビンBZ-R　■NB8C…マツダ・ロードスターA Spec1.8

※前号の記事訂正　■カレッジスクエアのコメント…「FATさん～」(誤)→「FAYさん～」(正)、■名古屋レジャーランド大高店のコメント…「名古屋レジャーランド大高店（静岡）」(誤)→「名古屋レジャーランド大高店（愛知）」(正)　関係各位の皆様には、大変ご迷惑をおかけしました。謹んで、お詫び申し上げます。

集え、電脳三銃士

Dreamcast™ PRESENTS

[電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4]

[団体戦全国大会]

BATTLE FOR THE CLIMAX

[バトル・フォー・ザ・クライマックス]

ここに、Ver5.4によるバーチャロン　オラトリオ・タングラム全国大会の開催を告知致します。本大会では3人一組の小隊編成に基づくチーム・バトル制を採用しました。

バーチャロイドの操縦技術という個人技に加え、小隊編成時の戦略設定という要素を盛り込むことで、より深みのある戦闘の現出を願うためです。3人が各々別のバーチャロイドに乗り込むことが求められる今回のルールでは、その制限ゆえに、戦術や戦略面で様々な展開が創造できる可能性があります。一個人の戦闘方法や技量に留まらない、チーム全体のバランスを考えての機種選択、そして効率の良い戦い方をいかにして編み出していくか。この問題へのこだわりが、勝利の鍵となることは言うまでもありません。

バトル・フォー・ザ・クライマックス

…それは、バーチャロイドパイロットの諸君が自らの手で創り出していく、真に価値あるクライマックスです。輝かしい昂揚を勝ち得るにふさわしい、熱意ある志願を募ります。

互　重郎





大会スケジュール

- ●8月初旬:エントリー受付開始
- ●8月22日・29日:店舗大会
- ●9月15日・19日:エリア大会
- ●10月11日:全国決勝大会「六本木ヴェルファーレ」

参加のご注意

●直接ご来店にてのお申し込みになります。
●参加料はチームで300円です。
●店舗大会の定員は各開催店舗によって異なります。詳しくは大会告知ポスター掲示中の各店舗にお問い合わせください。定員となり次第締め切らせていただく場合もございます。あらかじめご了承ください。
●エリア代表権を他人譲渡することはできません。また、エリア代表権を得た方は、他店の予選大会に出場することはできません。
●未成年の方が全国決勝大会に出場される場合、親権者の同意書が必要となります。

お問い合わせ先

■全国大会事務局
TEL.03-5737-7598
受付時間（月～金　10:00～17:00　祝日を除く）
■Dreamcastサポートセンター
TEL.0120-258-254
受付時間（月～金　10:00～17:00　祝日を除く）

大会ルール

●本大会は「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム Ver.5.4」を使用します。
●3人1組の小隊（チーム）戦です。
●先鋒戦、中堅戦、大将戦の3試合で勝敗を決めます。
●出撃順番は対戦前にチーム代表者がスタッフに申告してください（途中変更可能）。
●搭乗機種（バーチャロイド）の途中変更はできません。
●「アジム」は搭乗機種として使用できません。
●店舗大会から決勝大会までトーナメント形式で進行します。
●敗者復活戦はありません。
●1P、2Pの選択はチーム代表者によるジャンケンで決めます。
●1試合を80秒2本先取とし、2試合先取したチームを勝者とします。
●ステージはランダムで、選択できません。
●店舗大会ではツインキャビネットタイプもしくは、バーサスシティタイプを店舗により選択（大会告知ポスターをご参照ください）、エリア大会以降はツインキャビネットタイプを使用します。
●機械の不具合により試合が中断された場合、それを申告する前の勝敗数（何本先取していたか）は有効となります。
●不正が認められた場合は失格となります（本大会に関してのすべての参加資格が失われます）。

小隊（チーム）編成のご注意

●3人一組の小隊（チーム）を編成してください。
●同一機種による小隊編成はできません。
※3機種による小隊編成をお願いします。
●1人で同時に2小隊以上を掛け持ちすることはできません。

最強チームはどれだ！

いまだファンに根強い人気を誇るバーチャロン。この春発売されたバーチャロン・オラトリオタングラム、Ver5.4も絶賛稼働中のなか、ついに全国大会が開催されることになった。しかも、今回の大会形式は3対3のチームバトル、その名も「バトル・フォー・ザ・クライマックス」。今までの全国大会がすべて個人戦だったのに対して、初の団体戦という試み。1つの力も3つになれば、強力になる！…とは限らないが、今まで「全国大会には出たいけど、1人じゃ恥ずかしいな～」なんて人は、友達を誘って出てみてはどうだろう。日頃の対戦の成果を発揮するには絶好の機会だと思うぞ！腕に自信がある人、興味がある人、やりこみなら絶対の自信がある人、「俺はバーチャロンが好きだ～」なんて人でもどんどんエントリーしてみよう。

さて、ここで大会ルールを軽く紹介してみよう。大会では当然Ver5.4を使用。人数は3人一組のチーム戦。戦う順番は対戦開始前にチーム代表者がスタッフに申告。順番の途中変更は可能だが、機体の変更は不可。また、アジムの使用は禁止されている。1P、2Pはジャンケンで決定し、1試合を80秒2本先取し、2試合を先取したほうが勝利となる。エントリーの注意事項として、チーム内に同じ機体のバーチャロイドがいることは禁止。さらにチームを掛け持ちすることも禁止。これらの条件を大会ルールとする。

ここで気になるのは、勝敗の決め方だが、勝ち抜き戦ではなく、星取り形式ということ。つまり、一試合ごとにお互いのチームの選手が完全に入れ替わり、先に2勝したチームの勝ちとなるのだ。いくらチーム内に1人だけ強烈に強いヤツがいても、残りの2人が弱ければ、勝ち抜くことは難しいというわけ。

この形式で大切なことは、チーム内のバランスと戦う順番で、多少の戦略も必要になる。例えば、強いヤツを最後に取っておいても、最初に2連敗してしまえば、戦う前に勝敗は決してしまうということもありうるからだ。また、同機体が使えないとなると、個々の機体の強さも考えなくてはならなくなるはず。そうした、キャラのバランスと戦う順番を吟味することが、勝利への近道となるのだ。

決められたルールの中でどれだけ強いチームを組むことができるか、そういったことからこの大会はすでに始まっているのだ！

NINTENDO 64 発売中

電GO！N64にも乗り入れ開始！

電車でGO! 64

PS、SSに続いて、N64にまで進出した電GO！
オリジナル要素として「音声認識システム」を搭載！

担当：こーじ山下



3000番台の完全移植版が遂に登場！

プレイステーション、セガサターン、ワンダースワンと、各ゲーム機に着々と複線工事を進めている我らが電GO！が、ついにあの、NINTENDO64対応ソフトとして発売されることになった。

注目すべきは、現在アーケードで稼働中の『電車でGO！2高速編　3000番台』を忠実に移植している点にある。

PS版では登場していなかった、山手線、東海道本線、奥羽本線、田沢湖線、そしてあの特急はくたか号まで、全部運転できるのだ。



ほらほら、選択画面をよく見てみると、あの路線この路線が…、

グラフィックはさすが64！専用マスコンも登場だ！

電GO！のルールに関しては、もはや言わずもがなといったところだが、このソフトで初めて電GO！に触れるという人のためにも、ちゃんと「初心者入門モード」が設けられているので、安心してプレイしてほしい。

むしろ、電GO！マニアが泣いて喜ぶのは、その美麗なグラフィックにある。さすがはNINTENDO64だけあって、アーケードと遜色のないぐらいの仕上がりになっているのだ。

また、ROMカードリッジのため、ロードに悩ませれる必要がない。電GO！の唯一の弱点だったテンポについても、見事に克服されている。



「電GO！初めて」という人は、まず入門モードから始めよう。

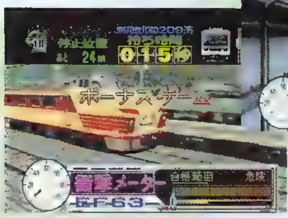
しかし、一番気になってくるのが操作面。「やっぱり電GO！は、マスコンで動かさないとなぁ～」という人も多いことだろう。

でも、そこはさすがタイトー。NINTENDO64対応のマスコンも、別売りで発売されるので、本物志向の人は、ぜひ併せてご購入いただきたい。

ゲームの発売は今夏予定。マスコンも同時発売されるので、今からお金を貯めて待っておくように！

当然のことながら、N64版でも連結ボーナスは健在だ！





警笛ボーナスも、業務用に忠実に再現されている。



N64版オリジナル

音声認識システムとは？

なんと、この「電GO64」には、オリジナルの機能「音声認識システム」が付いている。

これは、ゲームをプレイしているときに聞こえてくる「出発進行」「通過」「停車」といった言葉を、自分の口で発することによって得られるボーナスフィーチャーで、よりリアル志向な運転を楽しむことができる機能なのだ。

ゲームセンターで「出発進行！」と声を出していたキミ、もうなにも恥ずかしくないぞ！



標識に沿って適切な言葉を発すれば、ほらこの通り「音声ボーナス」をゲットできる！

プレイステーション 8/5発売

「劇場版」の予習は万全!?

アニメチック ストーリーゲーム①
カードキャプター さくら

ちっちゃなお友だちから、おっきなお友だちまで…
原作のファンなら、迷わず買いだ！

担当：伊勢猫



「なかよし」（講談社）で現在も好評連載中の『カードキャプターさくら』がアニメに続いて、プレイステーション用ゲームとして遂に登場！

ゲームの製作は「ストEXシリーズ」や本誌の連載広告「そんなARIKA」でもおなじみのアリカ。原作の雰囲気をうまく表現しているグラフィックや、チビキャラのバリエーション豊かなバトルコスチュームなど、職人気質の強いメーカーならではの出来映えは一見の価値ありだ。



随所で見られるアニメーションがストーリーを盛り上げてくれるぞ！

ゲームの流れ

さて、ゲーム内容の方はアニメ版をもとに再構成されたストーリーに沿って、イベントやミニゲームをクリアして話を進めていく『アニメチックストーリーゲーム』。

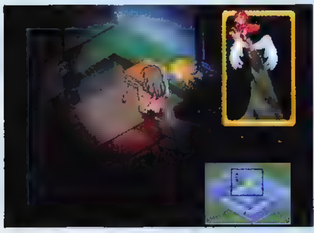
プレイヤーは主人公さくらになって、ケロちゃんや知世ちゃんたちと一緒に「クロウカード」の情報を集め、探し出すのが目的。カードを見つけだせば、いよいよ対決！アニメのイメージをもとに作られたミニゲーム勝負に勝てば、カードが手に入る。マニュアルの要らない簡単操作に加えて、ムービーシーンや原作者CLAMP先生の書き下ろしイラストなど内容盛りだくさんのゲーム！がんばってカードをすべて集めよう!!

『さくら』になって『クロウカード』を探し出せ！





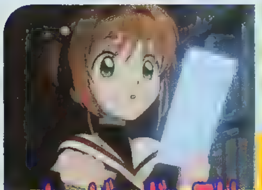
イベントマップ上では、飛散したクロウカードに関する情報を集めて…、



発見したら対決！イベントやミニゲームをクリアしてクロウカードを手に入れろ!!

ともよコレクション！

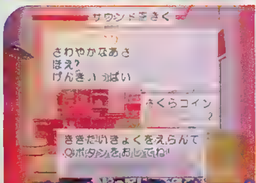
ムービーギャラリー



デザインデータ



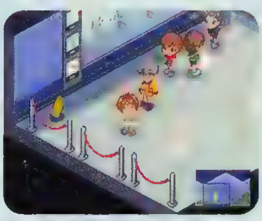
サウンドデータ



さくらちゃんのえにっき



『ボイスデータ』はポケステに対応！



『ボイスデータ』はダウンロードしての再生やトレーディングが可能。本編中に隠されたカードを見つけてプレミアムボイスを手に入れよう！

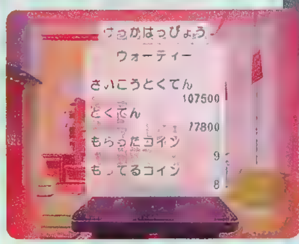


グレードUP！



本編中とはミニゲームのルールなどがちょっと変化していて…、





「ウォーティ」のミニゲームであれば、画面上に出現してくる「かき氷」を素早く回収していく内容に変化して、難易度もグレードUP！

ミニゲームであそぶ！

ゲーム本編に加えてもうひとつのお楽しみが『ともよのへや』。本編でクリアしたミニゲームはここに登録されて、いつでも好きな時にプレイすることができ、クリアしたスコアやタイムなどの成績に応じた枚数の『さくらコイン』がもらえる。

さて、集めたコインはどうするのか…というと、コインは知世ちゃんの様々なコレクションと交換。気になるコレクションの内容は、ゲーム中に使われたムービーやデザインデータ、書き下ろしイラストなど、コインの枚数に応じた色々なデータを手に入れられる。がんばって、データのコンプリートも目指そう！

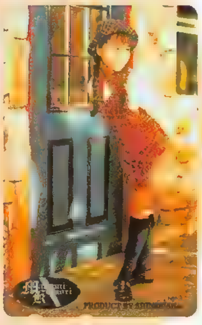
このページに掲載されている商品は、読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。



テレカもあります



小森まなみテレカA
価格:1500円　送料:A
商品番号:NM-1
50度数テレカ



小森まなみテレカB
価格:1500円　送料:A
商品番号:NM-3
50度数テレカ



小森まなみテレカC
価格:1500円　送料:A
商品番号:NM-4
50度数テレカ

©すぎやま現象　©TOWERS INC.　©Manami Komori

小森まなみ エッセイ集

「こころが元気になる31のヒント」





Manami◆Komori

ほんのちょっとのことが、
あなたをしあわせにしてくれる

小森眞奈美

小森まなみさんからの一日ひとつずつのメッセージ。とっても可愛くて、心に暖かい言葉の宝石箱のようなエッセイ集です。贈り物にもお薦めです。

こころが元気になる31のヒント
価格:1155円
送料:E
商品番号:2100018

犬福キーホルダー・ギャルズアイランドTC
予約受付中!
8/20発売!

夏コミにて先行販売!!

犬福マスコットキーホルダー



犬福マスコットキーホルダー(おんぶタイプ)
価格:819円
送料:C
商品番号:VD-15

犬福マスコットキーホルダー(くわえタイプ)
価格:819円
送料:C
商品番号:VD-16

©1998 VIDEO SYSTEM

お約束のプレミアムカードプレゼント以外にも、読者サービス部で購入してくれた方を対象のプレゼント企画中!もうちょっと待っててね!

夏コミにて先行販売!!

ギャルズアイランドトレーディングカード

イラスト:きみづか葵



ギャルズアイランドトレーディングカード
価格:5402円　送料:E
商品番号:A&G-04B
ボックス販売のみ(10枚入りパック15パック入り)

©1994 PSYKYO ©きみづか葵

上記の金額はすべて税込み定価です。すべての商品がハガキorFAXで注文OK!

ゲ星&読サビNEW GOODS





©SNK / ©AOI NANASE

お待たせしました！

重版完了！まだ入手してないキミ、この機会を逃すな！

七瀬葵複製原画集 神ノ童

七瀬葵複製原画集 神ノ童
価格:2100円　送料:E
商品番号:SS-196
B4サイズ16枚+解説書

※イラストは実際の商品とは異なります。



夏の定番新作Tシャツ！色の背中に描かれた寝牌を再現。バックプリントだから雰囲気そのまま。着こなしてくれ！

SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝 色Tシャツ 新発売

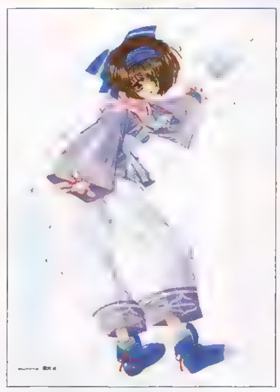
©SNK 1998

色Tシャツ
価格:1890円　送料:E
商品番号:SS-232
サイズ：サイズフリー

ナコ&リム グッズ 蘭宮涼 ILLUSTRATION 大人気!!



蘭宮 涼ナコルルポスター
価格:1365円　送料:E
商品番号:SS-227
B2サイズ



蘭宮 涼リムルルポスター
価格:1365円　送料:E
商品番号:SS-228
B2サイズ



蘭宮 涼ナコリムテレカセット
価格:2600円　送料:A
商品番号:SS-229
50度数テレカ2枚組　台紙付き



蘭宮 涼ナコリムマグカップ
価格:893円　送料:F
商品番号:SS-230
陶器製

お詫び 「SGCD-0007 VIDEO GAME MUSIC復刻版」は諸般の事情により発売中止となりました。申し訳ございません。

©SNK 1998
©蘭宮 涼

グッズプラザは便利なインターネットでの通信販売も行っております。
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/
このアドレスからグッズのページへアクセスしてください。皆様のご利用をお待ちしております。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話(平日10時～17時受付)」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え(要手数料)」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。(発売日にご注意ください)
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご注文の際には、通信販売の方法をよくご確認うえ、ご注文ください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー

20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース

30点
6.メルティスポーツタオル

40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送の商品は個別に加算してください)

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個まで	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	100円
	4個まで	200円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	何個でも	800円
H	何個でも	無料

注文例：小森まなみテレカ(A)　2個……100円
色Tシャツ(E)　1個……500円
蘭宮涼ナコリムマグカップ(F)　1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料(F)の800円になります。

お問い合わせ先：読者サービス部　0120-531817(月～金:AM10:00～PM5:00土日祭休み)　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

商品を直接見たい！っていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ星なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ星瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

goods plaza

8月10日～15日はお盆の為、業務をお休みさせて頂きます。

8/13(金)〜8/15(日)は
企業ブース西館4ホール
B6に大集合だ!

新声社は「コミックマーケット56」に出展します!!

ナコルル、春麗、ワルキューレ!

ギャルズアイランド トレーディングカード



©SNK 1998 イラスト/あきよしよしあき

アーケード界を彩った新旧のゲームヒロインが勢揃い! ゲーメスト渾身のトレカ、この夏コミで先行販売! 協力メーカー多数の上、全90種類の内43種が有名作家やメーカーの新規描きおろし!

会場特典1

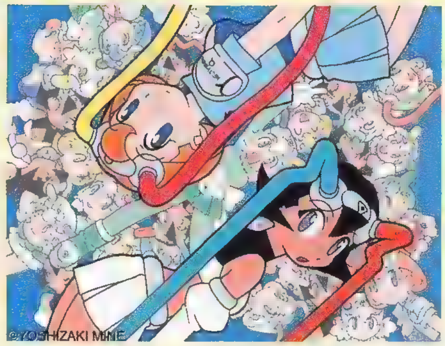
ブースで1ボックスお買い上げの方には、ことぶきつかさ先生描き下ろし春麗、思い当たる先生描き下ろしワルキューレの非売品カード、さらにイベント限定カード、マルゲ屋特典カードをプレゼント!

会場特典2

先着で中平正彦先生のかりん等身大ポスターをプレゼント!

1BOX:5,000円(税込)
(カード10枚入りパックが15パック入り)

吉崎観音 リミテッドエディションテレホンカード



©YOSHIZAKI MINE

メルティ・ミニティ・ダーティがパステル調に描かれたイベント限定販売のテレカ、リミテレ(Limited Edition Telephone Card)。マルゲ屋や通販での販売は無しなので、地方の方は入手しづらいんですよね。ぜひ夏コミ会場で、ゲットしよう!

テレホンカード2枚組 台紙付き
価格2,400円(税込) イベント限定販売

メイド三連星!

ついに噂のメイドグッズの正体を初公開!

メイドの心は奉仕の心、メイドの心は清楚な心………。こんなご時世、今こそメイド魂にあやかろう! 人気イラストレーター描きおろし新作テレカが三点も初登場!自分自身への心のお土産に最適!

蘭宮涼	メイドテレカ	価格:1,200円(税込)
ゴトP	メイドテレカ	価格:1,200円(税込)
るりあ046	メイドテレカ	価格:1,200円(税込)



©ごとP



©蘭宮諒



©るりあ046

(株)新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3293-9321
FAX03-3293-9329
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

■告知いたしました内容・仕様および価格は、商品改良のためやむを得ず変更になる場合があります。ご了承下さい。会場販売商品の最新情報は、新声社ホームページにて随時発表・掲載しております。どうぞご利用ください。
■商品は多数用意しておりますが、まれに人気商品が品切れする場合がございます。あらかじめご了承ください。
■上記の価格は消費税込みの会場販売特別価格です。



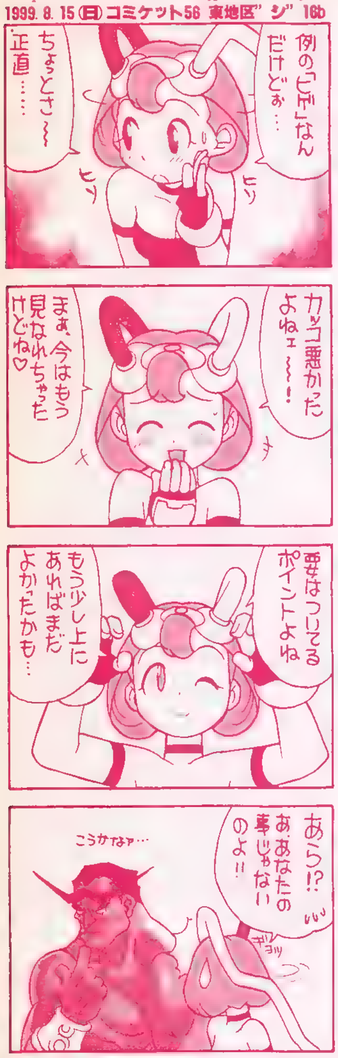
「コミックマーケット56」は東京国際展示場(東京ビッグサイト)にて開催されます。
最寄りの駅:臨海副都心線「国際展示場駅」または、ゆりかもめ「国際展示場正門駅」

新声社は東京ゲームショウ'99にも参加するぞ!
ブース番号は「1・北・8・物販」(展示ホール1の北側)だ!

●会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター) 展示ホール1〜8 ●開催日時:9月18日(土)10:00〜18:00、19日(日)10:00〜17:00 ※9月18日が登校日にあたる高・中・小学生の生徒・児童は14:00からの入場となります。 ●前売券:一般 1,000円 当日券:一般 1,200円
●主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA) 後援:通商産業省
■お問い合わせ 東京ゲームショウ インフォメーションセンター TEL.03-5512-3154

★上記の価格は消費税込みの会場販売特別価格です。★P87も見てね!

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5 : NO.12
ハルマキメルティ
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya/
1999. 8. 15 (日) コミケット56 東地区"ジ" 16b



☆ヒゲは男のシンボル、あんまりいじめちゃ可愛そうよメルティー。ダランちゃんも自分を卑下しないでね。

8/30号 ゲームイベント優先券

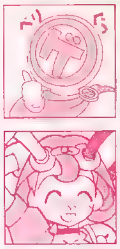
新商品続々リターンズ

●KOF'99マスコットキーホルダー（プライズ）
☆新・主人公K'をはじめ、京、庵を含めた人気キャラのキーチェーン。全8種類で3頭身のセミリアルだぞ。

●ギャルズアイランドトレカ
8月20日発売予定。
マルゲ屋で1BOXお買い上げの方には、G=ヒコロウ先生描き下ろし特典をプレゼント！

東京ビッグサイトにマルゲ屋出る！夏コミ56で誰かと握手！

天下一ゲーマーの店 (ゲ)屋瓦版



「8月、東京ビッグサイトで開催されるコミックマーケット56マルゲ屋も出店しますよー。ギャルアイトレカが先行発売なのよね？」
「ウム。七瀬葵先生の画画2…大福キーホルダー…有名作家連合(秘密)によるメイドさんテレカ、さらに18人の作家によるイラストレーションアンソロジー[KANA?]…スパイシィすぎるぜ! 夏コミ56」

G-Model S・FIII 3rd夜大会

☆毎週土曜日になると、夕方18時開催のG-Model夜大会（ゲーメストライターのMCが楽しいと大評判）で熾烈なバトルが繰り広げられる。8月はテンションのめちゃ高かったストIII3rd大会を引き続き開催する！シャー！

大会レベルも回を増す毎にレベルアップで見ごたえたっぷり。店外モニターの前にも観衆がわんさとついて、さながら街頭テレビのプロレス中継を彷彿させる熱狂ぶりだ、ライターの乱入もある！さあさあ腕に自信のファイターはぜひ参加してくれ！エントリー受付は、16時より先着順。参加費はザ・グレート無料！



☆これが夜大会だ！華もあるのがポイント。

このままでは終わらんぞー（？）安井邦彦さんサイン会

☆名古屋、大阪梅田、とベイベーたちの黄色い悲鳴をほしいままにしてきた安井邦彦さん（庵役）サイン会も7月18日の神保町店を最後に無事終了しました。握手に写真撮影と大サービスの安井さんにファンの皆さんは大感激！

とどめとばかりに、ゲーメスト読者5名様にサイン色紙をプレゼントですってヨ！スマッシング！

ご希望の方は官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、〒101-8935東京都千代田区神田神保町1-26（株）マルゲ屋「安井邦彦サイン色紙欲しいよー」係まで。



☆当日の安井氏トーク に来場者全員大満足だ！

マルゲ屋からのお知らせ
神保町店の閉店時間が、20：00になりました。まちがえないでくださいね。

(ゲ)屋イベントスケジュール
※すべてPM2：00から開始予定です。

8月1日(日)	G-model	TAGトーナメント
	札幌店	ファミコン・アーバンチャンピオン
	仙台店	ストリートファイターEX2PLUS
	名古屋名駅店	ストリートファイターIII3rd Withコムテックタワー大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012
8月8日(日)	G-model	ストリートファイターIII3rd
	札幌店	ファミコン・スターソルジャー1面スコアアタック大会
	仙台店	ストリートファイターIII3rd
	名古屋名駅店	ストリートファイターEX2PLUS
	大阪梅田店	ストリートファイターIII3rd
8月15日(日)	G-model	ソウルキャリバーFINAL大会
	札幌店	ストリートファイターIII3rd
	仙台店	ストリートファイターEX2PLUS
	名古屋名駅店	ストリートファイターIII3rd
	大阪梅田店	定休日

愛（または愛戦士ニコル）の詰まったあなたの作品を全国に

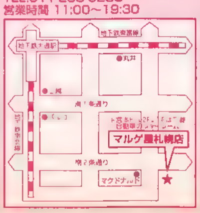
マルゲ屋では同人誌のみならず、便箋・ラミバッチなどのグッズや同人ソフトを各店舗にて委託販売いたしております。「委託なんかしたことなくて方法が良く分からないよ」という不安な方でも大丈夫！！優しい担当者が丁寧に教えてくれるのでお気軽にお問い合わせください。取りあえず自信の力作（見本誌）を送ってみるのも良いかも。委託は常時受け付けています。問い合わせは電話・ファックス・郵送でこちらの連絡先までお気軽にどうぞ！まずは行動あるのみですぞ！
〒101－8935東京都千代田区神田神保町1－26
（株）マルゲ屋本部 同人誌委託担当者宛
TEL03－3293－9069
FAX03－3293－9328

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

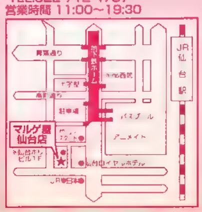
神保町本店
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F
TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～20:00



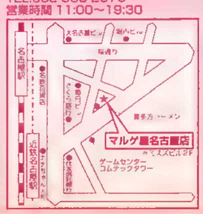
札幌店
〒060-0062
札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F
TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30



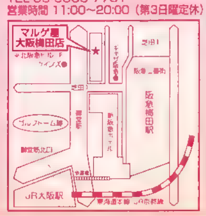
仙台店
〒980-0021
仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホノビル1F
TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30



名古屋名駅店
〒450-0002
名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30



大阪梅田店
〒530-0012
大阪府大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F
TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00～20:00（第3日曜定休）



ゲーセン浪漫 第15回 1999年の夏休み

サマケル大噴火

C・LAN（以下地獄）　この号が出るころには既に世の学徒共は夏季休暇に突入し、かつてない未曾有の大休暇をエンジョイングしてやがると思うのだが。

渕健（以下めぐり）　ですね。我々は盆の3日ぐらいしか休みはナナナナッシンって感じですけど。とほほ。

地獄　夏休みは、有り余る膨大な時間を、公然とプセリと過ごせる所がいいさなあ。
　午前中は海で泳いで、午後イチで昼寝、しかる後にゲーセンで夕涼みとくれば、もうこりゃ通常生活には戻れ、あ、ねいといった塩梅さね。

めぐり　ンン～グッアイディア～、と共感の嵐に翻弄されつつも、若いころからももやんばりにダラケール公爵の味を覚えちまうのもどうかナ？と老婆心に駆られる我ですが。

地獄　まーかせとけい。その点に付いては抜かりない所が、今年のジ☆ダップセののっぴきならん所だ。

めぐり　と、言いますと？

地獄　今回のゲセロマでは、ゲーセンをこよなく愛する全世界のちびっ子たちに向けて、新世代の夏休み計画を忽然と発信したいと思うがどうかね。

めぐり　お、イイ、それ、イカジール伯爵（目の焦点虚ろかつ晴れやかに）。

選択のよろこび

地獄　夏休みと言う膨大な時間をただ漫然と過ごすのではなく、何か計画を立てて毎日をサバイヴァルしてみるのもオツさなあ、と我思う次第。
　で、見たまえ。ここに「夏休みの目標」5つのサンプルコースを用意してみたはいパーン（激打＆豪早口）！

めぐり　はうっ！うはあああむひょっプれえええ！

地獄　…ちと驚き過ぎではないかとも思いつつ、作戦要綱を説明していきたいが。

めぐり　どぞ。

地獄　これは夏休みの目標となるべき指針を、コース別にまとめたものでR。

めぐり　ムス。この「コースA・行き付けのゲーセンのゲームを一通り全部プレイしてみる」ってのは…。

地獄　もっとも挑みやすい、ビギネル向けのコースさね。
　普通、ゲーセンに行ったら、自分のやりたいゲームしかやらんだろう。が、このコースでは、とりあえず店内に置いてあるゲームをすべてプレイしてもらう。それによって、普段やらないジャンルのゲームに触れてもらい、あわよくば今まで敬遠していた分野にも新しい魅力を見だしてくれれば思うツボだぜヘイ、という願望が込められているさなあ。

めぐり　これは「食わず嫌いは勘弁ならねえ」という、まさ兄ィの持論を提示する確固たる意志表明と見ていいんですかねスピ（鼻息）！

地獄　いや、我は個人の自由意志を第一に尊重するがね。

めぐり　……。

地獄　コースBは、ちとばかし骨があるっぺれ～。

めぐり　店内に置いてあるゲームをすべてクリア、ですか。

地獄　無論、各1コインでだ。

めぐり　質問なんですが、竈手伝説なぞが置いてあったらミッションコンプリートは無理かと思われますが。

地獄　その場合は1コイン＝500円玉、という救済措置をとってもよい。

めぐり　麻雀ゲームなどはどうなるのでしょうか？

地獄　基本的には本人のディレクションに任す、と言ったところか。
　ちびっ子は親に相談して「これこれこういうワケで麻雀ゲームをプレイしてもいいですか？」と許可をもらってからやるといいだろう。一夏の冒険と言えども、度を過ぎた冒険は社会的地位を脅かすものに相違ないと、その幼き心に刻み込んでおくのも生活の知恵と言えるさな。

めぐり　ナールM。
　あと、夏休みの終わりしなになって「やっとクリアできそうだぜシャー！」と光明見えた瞬間に、目当てのゲームがゲーセンから消えてしまうという悲劇も全国各地で予想されますが。

地獄　ムス。まあ、それも人生勉強の一貫として受け入れてくれれば幸いさね。

これで充実!! コース別夏休みの目標

Aコース　行きつけのゲーセンにある、全てのゲームをプレイしてみる。
Bコース　行きつけのゲーセンにある、全てのゲームをクリアしてみる。
Cコース　行った事の無いゲーセンに行ってみる。
Dコース　「ゲーセン日記」をつけてみる。
Eコース　「鉄拳TT」で、自分の使用キャラの使用率を1・2位にしてみる。（例、ガンジャック＆厳竜）

鍛わりんぐ夏の掟

めぐり　コースCの「遠征」っていうと、やはり「対戦行脚」とか「スコア道場破り」とかいった、オレより強い奴に会いに行く的ハードさが思い浮かびますが。

地獄　いやさ、そんなハイプレッシャーな生き様を貫かなくとも、ちと遠出して普段行くゲーセン以外の店にも行ってみようぜ、なる魂胆さね。
　隣町のゲーセンでもいいし、いつも通学の電車の中から見る店でもいい。とにかく新規開拓してみやがれ、と強く主張したい。
　いつもと違った環境でプレイしてみると、盛り上がりや客層が違ったりと、同じゲームでも意外な発見があったりするさなあ。

めぐり　本誌に掲載されている、スコア申請店に行ってみるってのもいいですな。

地獄　「スコアボードも見たことないしハイスコア店などに行ったことがない」と言うちびっ子は、一度行ってみることを御薦めするがね。
　自分の腕前はこの際置いといて、スコア申請店に満ちている独特の空気に触れるだけでも、十分に刺激になること受け合いだらっしゃあ。

めぐり　対戦なども、店によっては戦法やキャラの使用度合がかなり違うので、プレイスタイルの幅を広げるためにも、色んな店を回った方がいいですよねスピス（鼻息）！

地獄　あとは「ゲーセン日記」だが、これはゲーセンでプレイしたゲームの成績や、新しく発見した稼ぎ、連続技などを毎日書き留めてはどうかね、と提案するものだ。
　夏休みの間、自分がどれだけ進歩したか分かるばかりか、自分が次のステップに進むための指針ともなるであろう、すこぶる便利な記録帳だ。

めぐり　まあ、普通に「今日はゲーセンで誰それと遊びました」みたいな日記でもいいんスよね？

地獄　無論。ゲーセンで今日一日使った金額を正確に書き込んでおき、それを親に見られてこっぴどく説教される、というのも夏の風物詩と言えるだろう。

めぐり　…。

計画深い我ら

地獄　と、まあ各種コースの解説をしてはみたが、今回のポイントは「これら提示された計画を実践してみること」ではなく、「自分で計画を立ててみること、自分なりの目標を設定してみること」なんですよ皆さん。
　普段漠然と遊んでいるゲームも、何らかの目標をもってプレイすれば、また感じ方が変わるのではないか…例えノルマを達成できなかったとしても、目標に向かって研鑽を積むことそれ自体に意味があると、私は思うのです。

めぐり　…なんか終業式での、校長先生の訓示みたいですよ。

地獄　ムス。我ながら寒い台詞を並べてみたがジバキューな感じだったさな。おかげで周囲の気温が氷点下まで下がっちまいやがったブルルッ！

めぐり　ひとしきり涼んだところで提案なんですけど、我らもいっちょう「夏休みの目標」を設定して、それに向かって邁進ぐマチコ先生といった様相を醸し出してみるってのはどうでしょうね。

地獄　お、いいね。「夏休みならでは」といった、粋で溌剌とした目標を設定したいもんだな。

めぐり　そうスね…僕は「コデパートの屋上ゲーセン」を巡る旅に出たいです。

地獄　ホフス。デパ屋ゲセか。

めぐり　屋上ゲーセンは「通常ゲーセンと駄菓子屋の中間」に位置する、特殊な空間だと常々思ってました。
　で、これを機会に、夏休みで賑わう屋上ゲーセンを巡って、その秘められた性質を研究してみようかと。

地獄　どれくらい廻るつもりかね？

めぐり　20ケ所ぐらい廻れれば御の字ですね。

地獄　よし、じゃあ我はそれに準じて、「三国戦記」と「アシュラブレード」が稼働している店を20件以上探すとしようか。

めぐり　2機種同時稼働という光景はかなりレアだと思うので、どちらか一方のゲームが動いているゲーセンを20件以上探す、でいいのでは？

地獄　チト弱気～ル子爵だが、それでよかろう。
　もしも目標を達成できなかった場合に備えて、血も凍るようなスリリングな刑罰を用意してみるかね君。

めぐり　あまり自虐的なのは、これまでの歴史の中で懲りてますからね。何かありますか？

地獄　そうさな…。お！ニヤピクキラリングとばかりに我が脳裏に閃いたが、ミッションに失敗した場合、それぞれが精根込めて育て上げたゲームデータを消すというのはどうであろうな。
　例えば、我がミッションを失敗した場合には2500枚を超えた「カルドセプト」のコンプリートデータ、ケソなら100時間以上遊んだ「俺屍」のデータをきれいさっぱり消し去ると言う具合に。

めぐり　ひ、ひぃぃぃぃッ！

地獄　二人とも失敗した場合には、もちろん二人のデータが消えるわけさね。

めぐり　イッツ、ソー、テリボーといった感じですが、二人とも目標が達成されればデータは無事なワケでしょう？

地獄　そなかじ。じゃあ、今年の夏休み、我は「アシュブレか三国戦記のあるゲーセンを20件以上探す」、ケソは「コデパートの屋上ゲーセンを20個所回る」ということを目標にしようか。
　失敗したら、データ、あ抹消（擦）！

めぐり　よーし、がんばるぞー…と思いましたが、我々って夏休みは3日しかなかったような気が。

地獄　ひ、ひぃぃぃぃッ！

（続く）

侍魂通信

■発　行■
1999年8月30日
第19襲

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

　ほふむそ、ふむそ、あ、ふむすそきゅ～と納得してはみたものの、釈然としないことがある。それもそのはず、例年は合併号だった8月15日号が今年はあるのだ。お盆はどこも休みなので、9月15日号は8月17日発売！てことは1週間ちょいしかこの号は本屋に置かれない。そこに挟まれたねぶた祭りに乾杯!!



ご名答!!いや　こんなにすぐにわかるとはね

猛者通信PRESENTS
夏休み犬福ぬたたきキャンペーン

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

お店の方へもしこれをお客さんから提示された場合、捺印もしくはサインをしてあげてください。ご多忙とは思いますが、どうかお願いいたします。（ゲーメスト編集部）

夏休み特別企画
ゲーセンへ行って、犬福グルミン（猛者通信部）ぬただきキャンペーンぬん

今回はゲセロマを読んでみやがれとばかりにリンクした企画を用意しましたゾ。

左の用紙を見てほしい。ラジオ体操表然とした一物がある。この企画は、8月1日から31日までの1カ月間毎日ゲーセンに行ってもらい、店長さん（店員さんでも可）を拝み倒して捺印かサインをもらい、この表を埋めてこちらに送り返してもらおうという寸法でさあ。左の用紙を切り取るなり、コピーするなりして使ってみよう。バレナイからといってズルはナシだよ。神様が見ているぞ。

宛て先は「ゲーメスト編集部・猛者通信夏休み」係でR。その方々から抽選で2名の方に、犬福部から（黙って）頂戴した犬福ぬいぐるみをプレゼントしよう。丸っこいので、サッカーをしたり、ボウリングをしたり、ガスを詰めて網棚に置いたりと用途はいろいろある。締め切りは9月5日ッス。よろしく。



お知らせ 三角締め

ケソ マサール軍曹、ちと提案があるのですが。

まさ ウム、申してみよ。

ケソ って言うか、ここらでパリッと「猛者通グッズ」なるものをこさえてみたいと思った次第なのれす。

まさ それはコブラ砲とかKMT印の式神とかかね？

ケソ ゆくゆくはそれらを作ってもいいと思いますが、まずは手堅くTシャツやテレカなど、王道グッズから攻めてみようかと。実はですね…ごにょごにょ。

まさ ほう、夏コミの新声社ブースで、超限定先行発売を予定していると。で、ブツはあるのかね？

ケソ 今から作ります。間に合うかどうかも微妙な所ですが、何ゆえ超限定商品ですから、数はそりゃ～もう少ないことこの上なし、ですよ。

まさ そんなコトを言いつつも、フタを開けてみると在庫ぐっちゃり、ということはないだろうなええおい。

ケソ それはないですよ。だって、製作費は我々の原稿料から引かれてますから。

まさ ぬなス！

ケソ しかも、経費削減のために、当日は我々が直接販売ですよプセキュ～。

まさ あわ、あわわわ。

ケソ と、言うことで、夏コミの初日と3日目（8／13・15）企業ブース西館4ホールB6の新声社ブースにて、猛者通グッズをさりげなく販売致します。両日とも、午後3時あたりから販売開始予定なので、暇と金がある方は覗いてみるといいだろう。

まさ ブツは何が出るのかね？

けそ 当日まで秘密です。って言うか、間に合うのやら。

楽しみながらうまくなろう！
おかげさまで連載1周年！

アーケードゲーム初心者講座

特別編　うまくなるための心構え

—第23回—

担当：石井ぜんじ

初心者は何がわからないかわからない

本来の意味の初心者は、**ゲームがどうやったらうまくなれるのか自体がわからないプレイヤー**だと思う。そんなプレイヤーはゲーセンにそんなにいないのではないかと思いがちだが、そうでもない。意外に多いはずだ。

例えばゲームセンターにいつも行っている人でも、すべてのジャンルにおいてうまい人はあまりいないだろう。ジャンルが変わればやっぱりうまくなるコツはわかりにくい。まず、どこを努力したらうまくなるかわからない、コツが何かがわからない、経験がないので、どのくらい努力したらどのくらい楽しめて、どのくらい進歩するのか自体がわからない。すべてがわからないづくしなのである。

そうなると、まずゲーセンで最初にその台に座ることがもう不安である。ちょっとドキドキしたりしてそれが楽しかったりもする。でも、うまい人が周囲にいたら、なかなか台にも近寄りがたいというのが正直なところではないだろうか。

そんな段階から、どうしたらうまくなっていけるだろうか？

ゲーセンに長くいてとにかく見よう

初心者は、まず「何をどのくらいがんばったらうまくなれるのか」がわからない。だから不安があって、ゲームにのめりこめないことも多いはずだ。ある程度努力すればうまくなってどんどん面白くなるはずなのだが、それが実感としてわからない。

そこで、最初に重要なのは、**自分がどのくらいのうまさで、一番うまい人との間にどのくらい開きがあるか知る**ことだ。それがわかれば、少しずつステップを踏んでうまくなる道筋が見えてくる。

まずそのためには、ゲーセンの様子を観察することである。どんな人がそのゲームをプレイしているか見てみよう。ゲーセンにはいろんな人がいるので、そういう中で、うまい人と初心者を見分けられるようになるのが重要なのだ。

よく見れば、うまい人と初心者のプレイは明らかに違う。それを見て、どこが違うか考えてみよう。その違いが少しでもわかるようになれば、すでに上達していると言ってもいいぐらいである。見ているだけで得られる知識は相当なものがある。実際に遊ぶのと見るのを繰り返すのが、一番効率の良い初心者脱出法の1つだ。

そのためには**ゲーセンに足繁く通って長くいることが大切だ。**お金を使いまくらなくても、目的意識があれば、ゲーセンにいるだけでコツがつかめるもの。人間、環境には適応するもので、長くゲーセンにいれば自然にうまくなってしまうものだ。

楽しんでうまくなる上達法を考えていこう

うまくなる方法は実は単純明快。**人より多く毎日プレイして、人より深くゲームの上達法を考えていけばいい。**はっきり言えばこれしかないのだが、方法がわかっていても必ず実行できるとは限らない。少しでも楽にゲームを上達したいと思うし、お金が足りないこともあるだろう。そこで自分が思うのは、**少しでも楽しみながらうまくなろう**、ということだ。

●**好きなゲームを1つに絞るのが近道**

まず最初に、自分が一番好きだと思えるジャンルを選ぶことを薦めたい。好きなゲームを集中して努力して、何か1つうまくなってしまうことが重要だ。そうすれば、ほかのゲームに手を出したときも自信がついてくる。

これが、いくつものゲームに手を出していてはすぐに止めていたのではうまくなれない。最初はそれでも楽しければいい。しかしそのうちどうしても好きでうまくなりたい！と心から思うゲームが出てきたら、集中して思い切ってやりこんでみよう。まさに「好きこそものの上手なり」である。



シューティングならシューティングで、ジャンルを絞ってプレイしていこう。

ゲーセンでうまくなる2つの方法

●**方法①　陰で努力する**

ゲーセンですぐにデビューするのがちょっと怖かったり恥ずかしかったりする場合は、陰で練習するのがいいだろう。陰練習というと印象がよくないが、うまくなければ、やっぱり人前でいきなりプレイはしにくい。特に対戦をいきなり挑むのは初心者には無謀な試みだろう。

そこで、対戦格闘ゲームなら、あまり混んでいないゲーセンを探して、まずコンピューター戦でキャラクターの動かし方を練習しよう。シューティングやアクションなどなら、店が混んでいるときにはうまい人のプレイを見ておき、すいてきたら思う存分練習してみるのも良い。自分は人のあまりいないゲーセンを探しては、休日ずっとやりこんでいたものだ。

●**方法②　友人をライバルにしてみる**

一人でやりこむのがあまり性に合わない人は、友達を作ると良い。友達を作る方法は2つで、1つはゲーセンでライバルを見つけて友達になってしまう方法。もう1つは、友達をゲーセンに引き込んでしまう方法だ。ゲーメストを読んでいるような読者なら、たいていの人がこんな経験をしているのではないだろうか。

自分より初心者の友達を作れば気も楽だし、話しているうちに上達のコツがひらめいたりする。ただ、ちょっと油断すると友人のほうがぐんぐんうまくなったりするので注意が必要だ。

◎アーケードゲーム初心者講座◎

無理せず確実な目標を設定して少しずつうまくなる

次に、一気にあまり無理をしてうまくなろうとしない、ということが意外に大切だ。これは熱意がある人ほど陥りがちなワナである。無理しても気合いが長続きすればよいのだが、なかなかそうはいかない。自分では最初頑張ったと思っても、結局うまくなれなくては意味がない。まず、目先の目標を近くに置いて努力してみよう。

●シューティングの場合

シューティングだと、ボムを使うかどうかがわかりやすい例になる。ハイスコアラーとして最初からきちっとしたパターンを作ろうと思ったら、ボムを使わないで進むのが近道なこともある。

しかし最初から目標を高く持ちすぎると、全然進歩せず嫌気がさしてしまうことも多い。いわゆるカベにぶちあたるというやつである。初心者ならむしろ、着実に進歩を積み重ねていこう。ボムを使いまくり、どこまでたどり着けるかを少しずつ伸ばしていけばよい。

●対戦格闘ゲームの場合～うますぎる人とだけ対戦しない

対戦格闘ゲームで注意したいのは、実力差が開きすぎているうますぎる人と直接対戦をし過ぎても良くないということだ。うまい人と対戦すると、たいてい押されてしまう。すると防戦一方になり、守りにばかり意識がいってしまう。

こんな状況だと、自分の攻めがなかなかうまくなれない。むしろうまい人からなにかを吸収しようと思ったら、その人のプレイを端から見ていると良い。冷静にどこがうまいのかわかるはずだ。

このように、目標にするなら、とりあえず自分より少しうまい人を目標にしよう。そうすればもっと自由に動けるから攻めの意識も高まってバランスがとれてくる。まずは手の届く目標を明確に意識し、楽しみながら確実にうまくなっていくことを心がけると良い。

ゲームがうまくなる方法を数学的に言うなら、継続して長く多く練習すること、工夫して常に考えながらやることに尽きる。しかし、実際には簡単には実現できないものだ。うまくなれるのかと不安にも駆られるし、面白くもないことを長く続けられる人は少ない。

それを考えると**「いかにゲームを好きになれるか、楽しみながら長く遊べるか」**が大事になってくる。ゲーセンを好きになれるかも重要なポイントだろう。

初心者を脱出するには、なによりゲームとゲームセンターをもっと好きになれるようにしよう。そうなれば初心者はすぐに脱出できるはずだ。自信を持ってやりこんでみてほしい。



対戦の場合は、もう少しで勝てそうな相手と練習するのがいい。

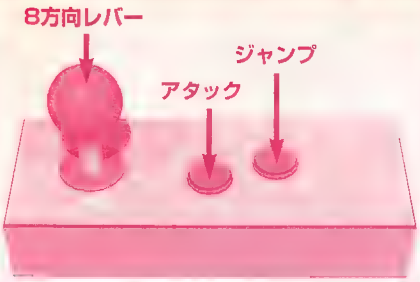
●お便り募集中

当講座では皆さまからのお便りをお待ちしています。ゲーム攻略に基礎知識的なところから、ゲーセンに関しての疑問、わからない専門用語、取り上げてほしいテーマなどがありましたら、ハガキで「初心者講座」係までお寄せください。あて先は、143ページの「次号予告」を参照のこと。

第弐回

帰ってきた ゲーの魂

操作説明



操作系は8方向レバー＋2ボタン。操作系は8方向レバー＋2ボタン。8方向レバーで自キャラの移動。ボタンはアタックとジャンプボタンに対応している。アタックボタンとジャンプボタンを同時押しすることで「必殺技」が出せる（体力を少し消費する）

ファイナルファイト

■メーカー／カプコン■発売／1989年

協力・タイムマシン

■基板中古価格／2万円
※タイムマシン価格です。

ゲーム内容

横画面、サイドビューの横スクロール格闘アクションゲーム。暴力集団「マッドギア」に誘拐された、ハガー市長の娘ジェシカを救うべく、タイプの異なる3人のキャラクターのうち1人を操り、次々と迫り来る敵を相手に、奥行きのあるステージで、1対多数の大立ち回りを繰り広げる。

舞台となる「メトロシティ」は、全6ステージで構成され1周エンド。最終ボスである「ベルガー」を倒すとエンディングとなり1コインクリアではエンディングが異なる。

続編!? ～それは新しい予感だった～

1989年のAMショー、特徴的な筐体で話題を呼んだ、あの「ストリートファイター」の続編として「ストリートファイター'89（開発当初名）」が出展される。

この年は、衰え知らずの勢いでヒットしていた「テトリス」、新しいスタイルのドライブ「スーパーモナコGP」、大ヒットシューティングの最新作「グラディウスⅢ」など、強豪タイトルがひしめくなか「ストリートファイター'89」は、前作とあまりにもゲーム性が異なるのを理由に「ファイナルファイト」と名前を変更してリリースされた。

同年は同ジャンルでも「T.M.N.T」、「ムーンウォーカー」、「ダークシール」などの良作が多数存在していたにも関わらず、発売間もなく、全国で爆発的な人気を記録する。あらゆる層を巻き込み、圧倒的な支持率で、第4回のゲーメスト大賞を獲得。ほとんどの部門賞を総ナメにし、アクションゲームとしては、ほかに類を見ない記録を樹立する。その早くも完成されたスタイルは、今なお引き継がれる格闘アクションゲームの礎となった。

犯罪 ～そのすべてが～

カプコンが開発したシステム基板「CPシステム」。当時、高水準な表現力を持ったこのボードは数々の良作を産み、ファイナルファイトはその第7弾。例にもれないグラフィックで巨大なキャラクターたちが躍動するさまは、見るすべての人がいままでにないインパクトに魅了された。

3タイプいる自キャラ、ガイ、コーディー、ハガーは、それぞれスピードタイプ、バランスタイプ、パワータイプに別れ、攻略形態がそれぞれに異なる。数々の敵キャラも、それぞれに性格付けがなされ、そのアルゴリズムが幾重もの波状攻撃になって襲ってくる。しかし、それらを次々と蹴散らしていく爽快感は、今までの格闘アクションにはないスピーディーな爽快感をプレイヤーにもたらす。

また、敵キャラのアルゴリズムが、非常に精巧に作られており、敵キャラが自キャラに併せて移動し、ランダム要素を交え攻撃してくるので、その動きはまさに生きているよう。よって、確実な攻略パターンがつくれず「1コインクリア不可能」と考えたプレイヤーも少なくないだろう。

偉大なる末裔

「ストリートファイター」の続編として制作された「ファイナルファイト」だが、1対多数のゲーム性の大きな違いにより、タイトルを変更したのは先述のとおり。

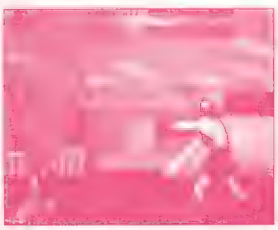
その「ファイナルファイト」の大ヒットで、カプコンのみならず、さまざまなメーカーが、このタイプの格闘アクションゲームを次々に制作。

そして、本家カプコンも同タイプの格闘アクションゲームを創り続け「キャプテンコマンドー」、「ザ・キング・オブ・ドラゴンズ」、「パニッシャー」、「天地を喰らうⅡ」など独自の進化を続ける。

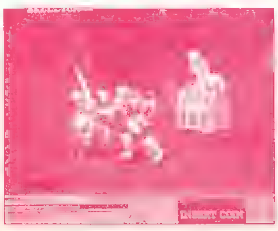
そして、同タイプゲームのひとつの究極といえる「エイリアンVSプレデター」、たて続けに多人数の方向性を示唆した「ダンジョンズ&ドラゴンズ®タワーオブドゥーム」をリリース。時代の流れに沿った、多人数への変革もまたカプコンが創りだしている。



エイリアンVSプレデター



ストリートファイター



ダンジョンズ&ドラゴンズ®
タワーオブドゥーム



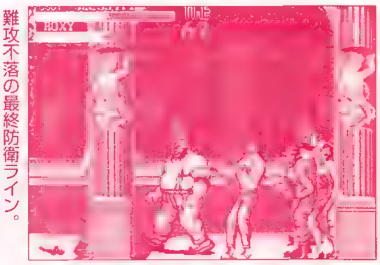
ストリートファイター'89
（ファイナルファイト開発時名）



構成、文献：スー
協力：INS－CBZ
錬金術友の会会長。君こそゲーメストにおいてコーディー、ハガー連なしのタイトル保持者。その記録は今もなお更新されていない。

そのうえ、最終ボスベルガーを守る、通称「最終防衛ライン」と呼ばれるエリアは、「即死系」の最強のザコキャラ（!?）が軒並み総出演。あらゆるテクニックを総動員しても、瞬時の判断が明暗を分けるほどの、まさに難攻不落を誇る厚い壁となって、プレイヤーの前に立ちはだかる。

だが、単純に「敵を力でねじ伏せる」といった暴力的な背徳感や、それら個性的な敵キャラクターたちのアルゴリズムにより、毎プレイごとに異なるパターンが展開され、その場面に対する対応能力の向上感が実現たまらない。さらに発売からしばらく経つと、ステージの仕掛けの攻略法や、あまりにも有名で、初心者にも簡単にできる「パンチハメ」、基板の表現能力の限界を利用した「ナイフカンスト」などの攻略要素が、より間口を広め、長きにわたり多くのプレイヤーに遊ばれる要因となったのである。



難攻不落の最終防衛ライン。

錬金術の発見
～スコアのビック・バン～

これだけ高難易度とされたファイナルファイトも、ちまたで1コインクリアされるようになりはじめた頃「設置物を壊す瞬間に、ある入力をすると、金塊がダイヤに変えることができるらしい」という噂が流れ始める。

それまで連射付きボタンで、稼ぎプレイをしていたスコアラーが試してみたところ、成功しやすいことが発覚する。その後、連射装置の調整を重ね、確実に成功する連射装置（錬金ボタン）が開発される。

これにより、今まで限界とされていた理論値を覆す数値がはじきだされ、スコア争いが激化していく。

一方、対極に位置する連射装置を使わずに、稼ぎプレイをしていたスコアラーたち。彼らは錬金をおこなう際に要求されるテクニックの精度を上げてゆき、それまでに開きがあった連射装置付きとのスコアを徐々に追い上げた。

パンチハメ

敵にパンチを当てて、そのヒットモーション中にいったん振り返り、また敵のほうを向いて、パンチを当てる。これを繰り返すだけで、どんな相手も死ぬまでハメられる。

ガイは3発、コーディーは2発当てて反対を向いて1発スカらせる。ハガーは難しい。



このようにパンチをヒットさせ、のけぞっている間に1発空振って、



ふたたび振り返ってパンチを当てる。これだけでボスが大分楽になるぞ。

ナイフカンスト

ハリウッド、エルガドが出すナイフを画面上に6本出させ、キャラオーバー効果を利用して、飛び道具をそれ以上出させないようにする技。

ハリウッド、エルガドを掴んで、ナイフを持ったら、ダメージを与えナイフを落とさせる。3面、6面ボスで有効。



エディが銃を撃ってこない。成功すれば、ここのザコでかなり稼げる。



ベルガーもこのとおり。ボウガンしか撃てないので、手も足も出ない。

錬金術

設置してある設置物を破壊して、中身を金塊かダイヤにしてしまう技。壊す瞬間に、レバー（どの方向でも構わない）、ボタンを入力する。タイミングはかなりシビア。

キャラや、技によって、壊すタイミングが微妙にずれるので覚えなければならない。



普段は原始肉が入っているハズだが、錬金術によってダイヤになっている。



ここは一気に9個もの設置物を錬金。すべて成功すれば90000点だ!!。

最後に（INS−CBZより）

●ファイナルファイトがレゲーと呼ばれるのは、まだ信じられない。このゲームがあったからこそ、今の僕があるといっても過言ではありません。今回の記事を読んで、少しでも興味を持たれたかたがいらっしゃいましたら、このゲーム業界に一石を投じた作品を、是非一度体験してみてください。

「帰ってきたレゲーの魂」
次回掲載は9月30日号（8月30日発売）の予定

こころが元気になる31のヒント

著:小森眞奈美

絶賛発売中

本体価格1100円+税

早くも大反響!

トークジョッキー小森まなみが贈るこころの処方箋



ある日、なにかわからない想いに動かされて、今まで使ったこともない「左手」で夢中で描きはじめたのです。それはまるで、私の体を借りた「なにか」が想いを伝えるために降りてきたかのよう……。泣き虫で、笑い上戸。ころんでばかりの普通のわたしに時々宿る不思議な力。それがなんだかまだよくわからないけれど、こうして新しい出逢いを生んでくれる宝物であることは、まちがいなさそうです。



発売記念サイン会決定!第3弾 日程:9月19日　開催場所:東京/書泉ブックマート　東京都千代田区神田神保町1-21-6　連絡先:03-3294-0011(代)

★左記以外の地域でも予定中! ラジオ等、ファンは要チェックだ!

ケ~タイ Magazine vol.003

MOBILE PHONE/PHS

ゲーメスト増刊

け~たいまがじん



特集 この夏を乗り切る新機種アップグレード宣言!

最新iMODE機種レビュー!

iMODE対応ホームページ大紹介!

最新PHS事情 ピッチ大作戦!

佐藤藍子さんの表紙が目印!

好評発売中!

定価580円(本体552円)

今回の表紙は竹本泉先生!猫な心をわしづかみ!

ねこばかコミックアンソロジー⑨

ねこざかり

8月10日発売

本体価格880円+税



イラスト/たみ

■「ねこざかり」作家陣■

竹本泉、いわみちさくら、めで鯛、たみ、曽根麻矢、まつうらゆうこ、ふぢたしょうこ、イラ姫&G-Studio、RYU-TMR、関さち、雨城みずか、山崎浩、槙夢民、うぐいすみつる、櫻見弘樹、げんこ、遠夜、里中守(順不同、敬省略)



表紙は小池江里加先生描き下ろし!

登場人物のメガネっ娘率が非常に高いことで話題のパソコンゲーム「終末の過ごし方」。描き下ろしのイラストが満載でいよいよ登場!魅力いっぱいのビジュアル部分を中心に『終末の過ごし方』を存分に楽しめる一冊。



©Abogado Powers

終末の過ごし方 オフィシャルアートワークス

絶賛発売中

本体価格2200円+税

新声社 全国書店及びマルゲ屋、当社通信販売部「読者サービス部」をご利用下さい。通販のお申し込み先:フリーダイヤル:0120-531917(月~金/10:00~17:00)または、E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

魍魎の夏、日本の夏

そのリアル「奇●怪界」な雰囲気と独特なシステムでファンを魅了する「ぐわんげ」。今回は、その主人公キャラたちの設定を公開！

ぐわんげ

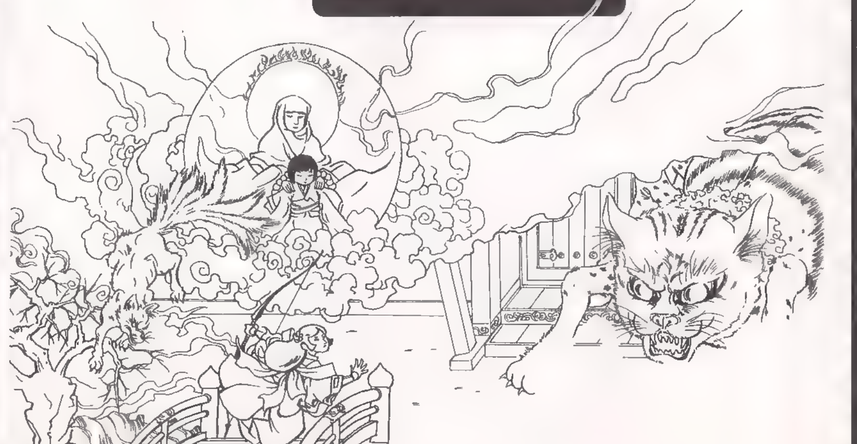
設定資料集

guwange graphic arts









ぐわんげ　MAIN STORY

時は室町末期、場所は東の国、式神という能力を身につけた者の物語…。

まだ自然を敬い、妖怪を信じ、夜の闇を恐れていた頃、人は怪しげな能力を身につけていた

その能力とは式神という神を己の中に棲まわし、それを意のままにあやつるというもので、式神使いは多くの者に恐れられた。

しかしその式神使いには恐ろしき伝えがあった。その伝えとは、己の体に式を宿した日から数え一年でその者は神に命を吸われるであろう。しかしその一年の内に木火土金水それぞれの方角、それぞれの季節に習った地所を訪れ、神々を倒し呪符を集め、そして黄泉への扉を開いてそこにそびえる獄門山の神を討てば呪いから解き放たれるであろう、というものだった

己の体を朽ち果てさせるかわりに力を授ける諸刃の剣、式神飲み込まれるも、利用するもそれを使うものの能力次第、

今、三人の式神使いが試練に挑もうとしていた。それぞれの想いを胸に秘め…。

開発より

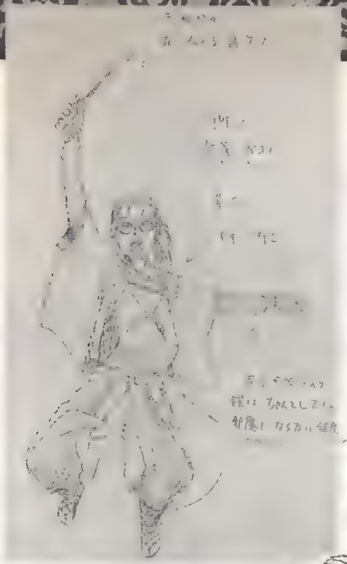
今回のコンセプト「和風」…。昔話の独特の怖ーい空気。どこか懐かしい生活観。江戸時代にはない室町ならではの泥臭い雰囲気。何か人間以外の存在を感じるような神秘的な世界。「和風」というジャンルをこのようなものと解釈し、可能な限り追求してみました。このゲームをそういった側面から見ていただけると、また違った楽しみもできるのではないかと思っております。（チーフディレクター：井上　淳哉）

～ぐわんげの由来～

室町時代、東方の呪術師は山から聞こえてくる狐とおぼしき声で日々の漁を占っていた。「コーンコーン」と鳴けば大漁であると、「ぐゎんげぐゎんげ」であれば不吉であると…。

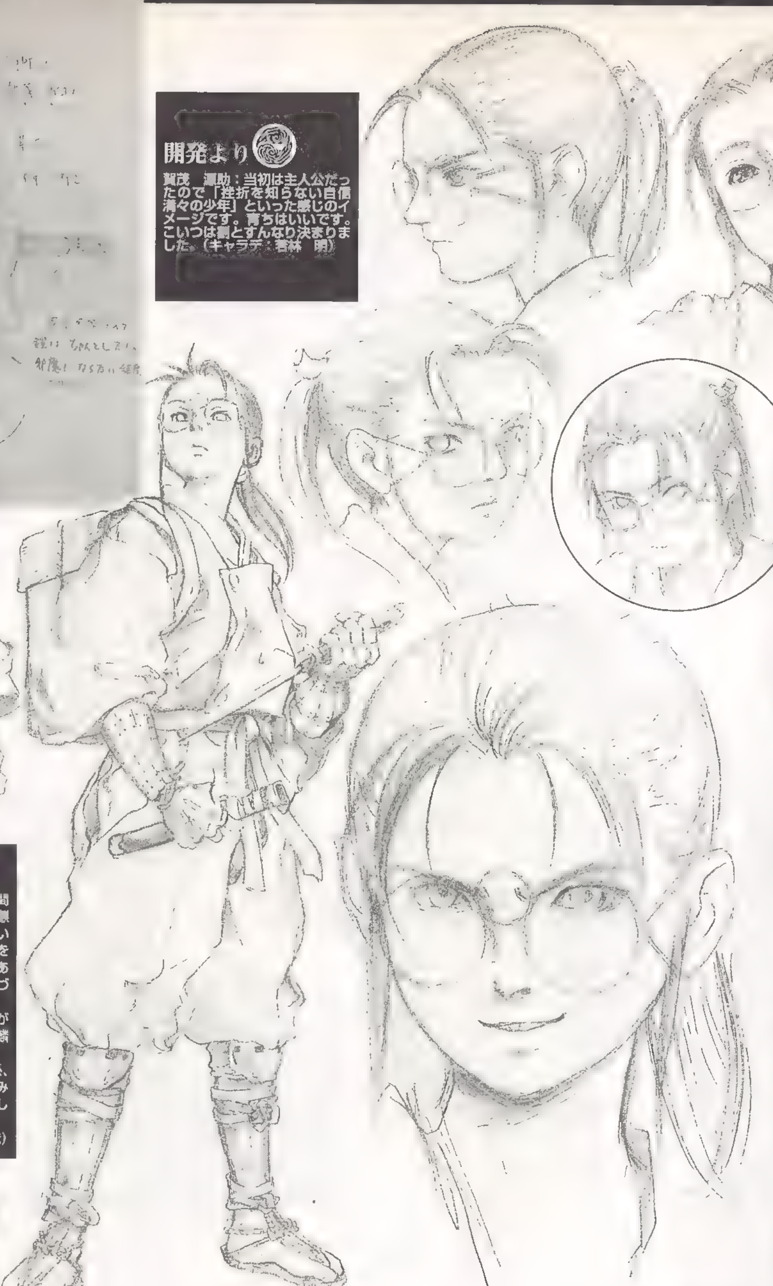
奇妙な声が響くその山を人はいつしか獄門山と呼び、その声の主を見たものは主に喰われてしまうとされていたため、声の主は獄門山の神とされ崇められていた。

人々はその神をぐわんげさまと呼ぶようになったという



◆賀茂源助

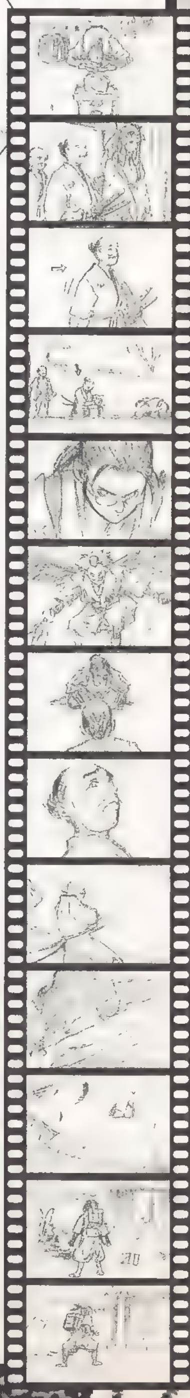
かもの　げんすけ



開発より

賀茂　源助：当初は主人公だったので「挫折を知らない自信満々の少年」といった感じのイメージです。育ちはいいです。こいつは割とすんなり決まりました。（キャラデ：若林　明）



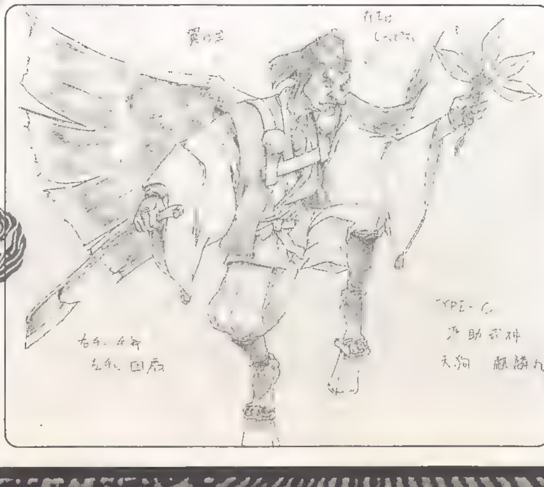


◆薬剤師として修業の旅にでた源助は、ある夜山寺に宿をし、そこで祟りを受け式を宿してしまう。
その式神は麒麟丸といい強暴極まりなく、源助は麒麟丸に振り回される事になる。
しかし源助もあわせもったしたたかさで麒麟丸を宿したままうまく食っていくために賞金稼ぎを始める。
賞金首となるとみさかいなく殺しまくる源助と麒麟丸はいつしか最強の賞金稼ぎとして世に名を知らしめた。
時には雇い主さえも賞金首なら裏切っていた。
そんな源助を麒麟丸は良き主人として認めていった。
だが源助は知っていた。このまま麒麟丸を宿していると自らの命が吸われてしまう事を…。そして獄門山の神を倒せばこの式神を消せ自由が手に入ると…。
しかしこの事を麒麟丸に悟られては元も子もない。なんとしてもヤツには何も知らせないで獄門山の神を倒してもらわねば…。
「なあ麒麟丸、今度は獄門山の神を倒しに行かねえか？」
源助は麒麟丸をだまし、自由を求めて旅を始めた。源助の心はいつしか利己的な考えしかできなくなってしまっていた…。

開発より

源助×麒麟丸：表面は仲の良い仲間を装っていながら腹のうちは…。麒麟丸は最高のパートナーと考えていますが、この旅そのものが麒麟丸を消し去ろうという源助の目論見であることを、根が単純な麒麟丸は気づくこともなかった。
　源助の未熟ゆえの利己的考え方がどうなっていくのか…。凶暴な麒麟丸が事実を知った時どうなるのか…。
　現代の自分のまわりの友人関係、恋人同士などに置き換えて考えてみるのも面白みがあるのではないでしょうか？
（チーフディレクター：井上　淳哉）





天狗◆麒麟丸

開発より

天狗・麒麟丸：「天狗のようなもの」より、そのまんま「天狗」を目指しました。ポイントは、背中の羽です。ゲーム中に開いたらかっこいい形になるよう気を付けました。手斧（ちょうな）は分かりにくいのでなくなっちゃいました。（キャラデ：若林　明）





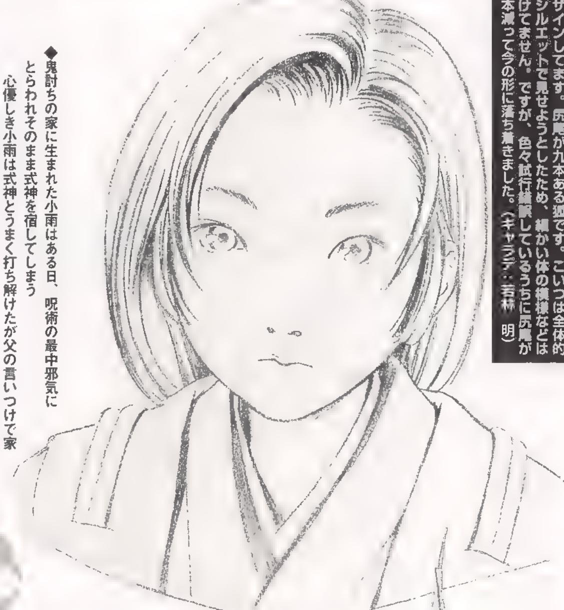
九尾の狐◆八飛車



開発より

九尾の狐 八飛車（やつひしゃ）：あまり妖怪を意識せずにデザインしてます。尻尾が九本ある狐です。こいつは全体的なシルエットで見せようとしたため、細かい体の模様などはつけてません。ですが、色々試行錯誤しているうちに尻尾が一本減って今の形に落ち着きました。（キャラデ：若林　明）



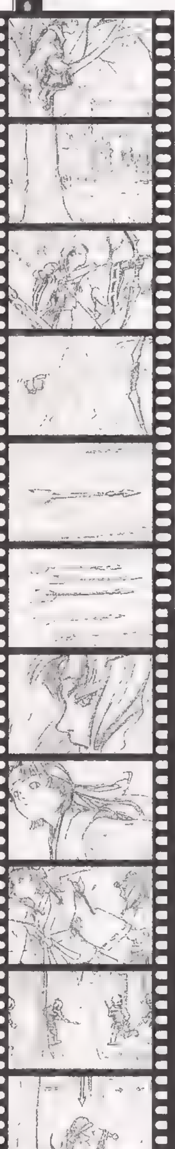


◆鬼討ちの家に生まれた小雨はある日、呪術の最中邪気にとらわれそのまま式神を宿してしまう

心優しき小雨は式神とうまく打ち解けたが父の言いつけで家を出る事になった。

獄門山の神を倒し、無事式神を打ち消せば家に入る事を許すという父の言葉を胸に小雨の旅が始まったのだった。

小雨の式神、八飛車は小雨の大の仲良しとなっていたが、この旅の終わりには永遠の別れが待っていた。お互いその事を理解しながらも奇妙な友情が旅を支えていた。もう戻せぬ、ただ運命に従うだけの悲しき旅路に身をまかせて…。



開発より

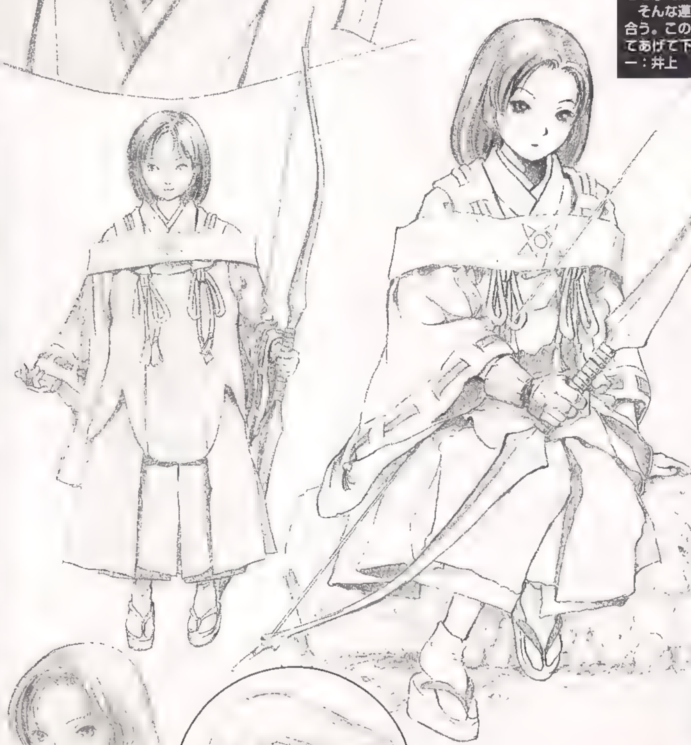
小雨×八飛車：こちらは珍しく仲の良い式神コンビ。とても幸せとは呼べない暮らしをしてきた式神八飛車と、自然と人、そしてあらゆる生き物を愛する優しく強い心を持った少女小雨。

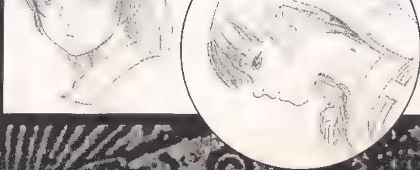
最終ボスを倒すと、そこには永遠の別れが待っている。八飛車は小雨のためを想い、死にゆく運命を受け止める…。小雨は御家のため、家族のためとりあえずは旅に出たものの八飛車のことを思えば…。

そんな運命を互いに見据えつつ支え合う。この奇妙な友情をどうか見守ってあげて下さい。（チーフディレクター：井上　淳哉）

◆柊 小雨

ひいらぎ　こさめ





開発より

柊　小雨：あまり巫女巫女したデザインは止めようと思ったので、和服の上に着るコートを着せてみました。シルエットを少したっぷりしたラインにして、襟の後ろ側はセーラーカラーという現代的なデザインを交えつて完成しました。（キャラデ：若林　明）

◆シシン

しじん







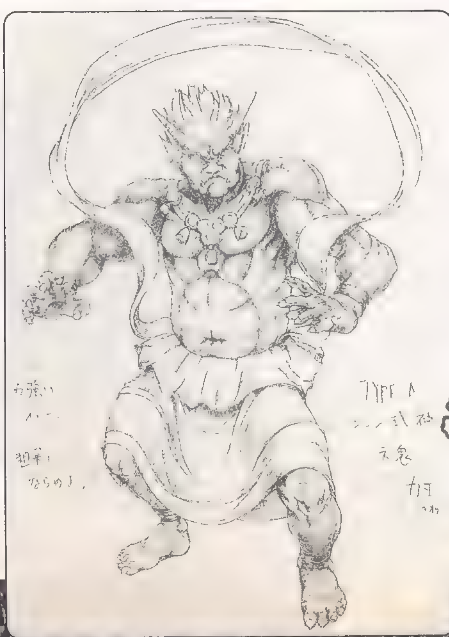


◆東の国　鬼の面をつけ、荒れ狂い、人の肉を喰らう大男、シシンがいた　言葉が喋れす、式神が与える苦痛が気を狂わせ、それを恐れる村人たちがシシンを本物の鬼にさせていた。
シシンに宿る式神、力王は語る
「シシンよ…人だ、人の肉を喰え！さすればワシが貴様に永遠の命をやろう」
苦しみによって半狂乱のシシンは力王に従うしかなかった。そのおかげか、シシンは式神を宿し一年以上も生き長らえる事ができたのだった。

しかしある朝シシンは夢を見た。それは大層美しい女神が語りかけるものだった
「シシン…獄門山へ行きなさい。そこには自由がある、苦痛からの開放がある、そしてあなたの最愛の…」
目を覚ましたシシンはその夢をお告げと信じ旅にでた
何一つ確信も持てない夢の女神を信じて…

開発より

シシン：当初は色物的な感じでデザインしてました。人間のそれとは、少し違うシルエットを心がけました。お面は、当時の形を踏襲しつつ新しいラインを入れてます。シシン君の自作ということで。（キャラデ：若林　明）



赤鬼◆力王

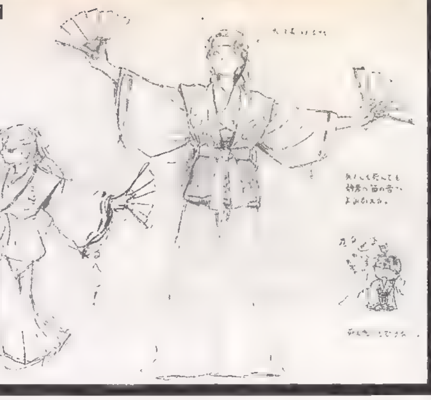
開発より

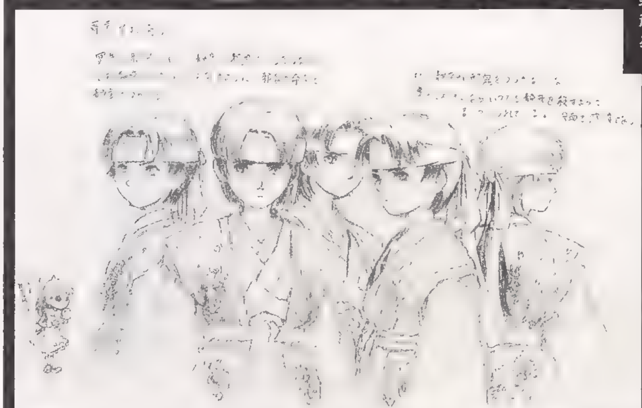
シシンー力王：四六時中一緒に生活する式神と主人の関係は一見仲が良さそうに見えるが、その思惑はそれぞれです。シシンはこの国にたどり着いた時から言葉が喋れず、当時の日本ではまれに見る長身だったため人々から恐れられ、蔑まれ、心を閉じていった。そんな時に力王に取り憑かれ人を喰うようになり、シシンにとって力王は強き仲間というよりも、呪いとしか言い様のない程の苦しみを味わう存在なはず。でも幼くして別れた娘を探し出すために、その苦しみに耐え続けようとしている。
娘を探し出すには力王の力はなくてはならないものになっていたのです。（チーフディレクター：井上　淳哉）

開発より

赤鬼　力王：力強い、禍々しく、シシンと対照的に太く厚い感じを出しました。後は、貧しく粗暴にならないように。ま、とりあえず力強く。（キャラデ：若林　明）

[舞華]
STAGE 1
BOSS
後半ザコ





異界碌　其ノ一　ボス

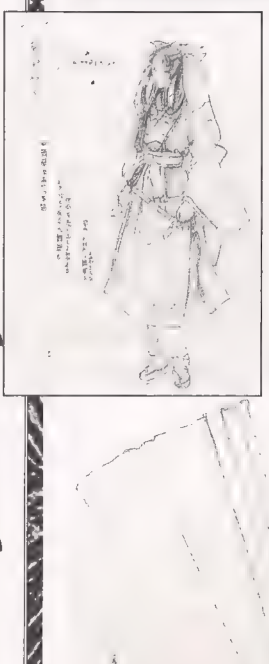
藤村静彦

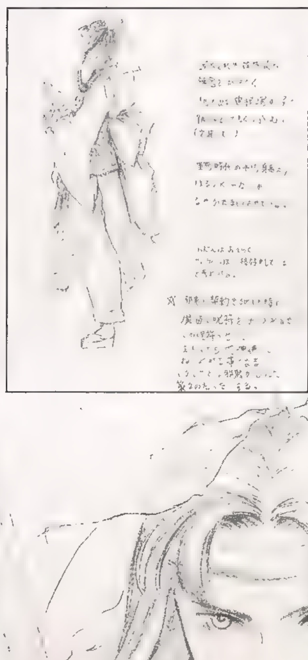
PROFILE

藤村静彦、本名藤原元彦。滅ぼされた藤原家の無念を晴らすため、仇である曽根塚の屋敷に踊り子として忍び込む。仇討ちのため、邪鬼に心を売り鬼神の力を授かる。
従える舞華どもは、忠実な僕であると同時に邪鬼からの監視役でもあり、静彦が元の人間の生活に憧れようものならいつでも静彦を殺すようにと邪鬼から命じられている。
男である事を隠し、名も偽り、ひそかに曽根塚の家を滅ぼす算段で屋敷に忍び込んだ静彦だが、ちょうど屋敷に訪れた主人公たちによってその歯車は狂い始めるのだった。
身長◆五尺八寸（175cm）／年齢◆24歳／性別◆男

舞華(近衛)

不気味さ、可愛さ、恐ろしさ…。雑誌や設定だけじゃなく、ゲームをやりながらそれを感じてもらえるように気を遣ってみたつもりですがどうでしょう？死んでも死んでも蘇ったり、5面に出てくる方はプレイヤーが踏みつぶしたりもできます。当然イヤミに感じる人は多いでしょうが、何かを感じるキャラクターの方が存在する意味があると思います。
シューティングにおける絵的なキャラクターの存在意義などほとんど無視されるに近いくらい薄っぺらいものですからね…。それでも絵描きとしての主張を随所に盛り込んでみました。ゲームの面白さを損なわない程度に…。
（敵キャラデ：井上　淳哉）







藤村静彦

妖艶、華麗、といったイメージの中から力強さを感じるように意識して生まれたキャラクターです。画面上ではどうしても小さくなってしまう人キャラをボスとしてボリュームを持たせることが大変で、取り巻きを出したりお面を飛ばしたりと、面白さと演出の両立が最も難しいタイプのキャラでした。今回はそういったキャラが多く、製作は難航しました。（敵キャラデ：井上　淳哉）



TCG入門道場

トレーディングカードゲーム

はい、戦闘その2です。がんばろー！夏、暑いね。夏、嫌だね。夏、死なないかなぁ。人生テンパってますか？　世界が終わらなかったって？　何言ってんだい、今年は皇紀2659年だよ…。

担当：テンパリー億将軍

第5回

戦闘の説明(その2)じゃ～い！

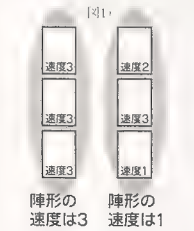
ということで、続けましょうかねぇ～。前回は、単体での戦闘を説明したが、今回は陣形を組んでの戦闘だ。陣形を組むことで戦闘はより複雑になるように見えるが、慣れてしまえば非常に簡単だぞ。

編成とは

編成とは、編成フェイズで兵力や英雄を指揮能力のあるユニットの指揮下に置き、陣形を組む行為のことだ。陣形を組むメリットはいくつかある。まずは陣形を組んでいる全ユニットの攻撃力が合計されること。これにより、単体の攻撃力では崩せなかった城や敵戦力を倒すことができること。次に、ダメージの割り振りができること。これは陣営により異なるので、詳しくは次の項目をみて欲しい。

陣形を組む場合、速度は最も遅いユニットに合わせることとなる。例えば指揮官が速度3であっても、陣形を編成する中にひとつでも速度1のユニットがあったら、その戦力は速度1となってしまうのだ(図1：陣形の速度を参照)。

また配置する位置は、陣形内で自由に行うことができる。虫食いのように間が開いていてもいいし、全部の配置個所が埋まっていなくても構わない。ただし、指揮官(または指揮能力のある英雄)と最低1ユニットの兵力(または指揮能力のない英雄)が組み合わされていないと、部隊(陣形を組んでいる)とはみなされないぞ。



▲速度は最も遅いものに合わせるため、速度をいかせなくなる場合もあるぞ。

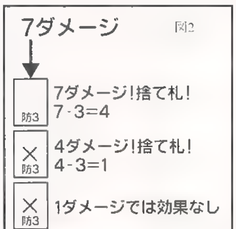
ダメージの割り振りは？

ダメージは、原則として最前列から適用される。ただし、戦法が使用された場合や側面攻撃の特殊能力が使用された場合は、その限りではない。最前列で余ったダメージは2列目に、2列目で余ったダメージは3列目に…と、ダメージを与えることができなくなるまでくり返す。前回説明したように、防御力以下のダメージは無効となり、累積もしないぞ。

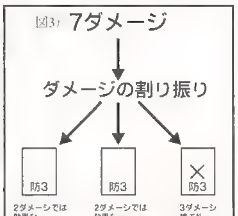
また、ユニットが同列に横並びになっている場合、受けたダメージを割り振ることができる。横並びのユニットの防御力の合計値までは、自由に割り振ることができる。これは、原則として攻撃を受けた側のプレイヤーが行う。詳細は陣形の例と共に説明しよう。

まず、紡錐陣形の代表的な例を見よう。縦に3ユニット並ぶ形で配置されているこの陣形は、城と同様に前方から順にダメージを受けていく。同列に別のユニットは存在しないため、ダメージの割り振りは行われない。各ユニットの防御力が3、受けたダメ-ジが7だとすると、1列目と2列目のユニットが戦闘による捨て札となり、3列目のユニットは生き残るのだ(図2：ダメージの割り振りその1を参照)。

密集陣形の場合はどうだろうか。横に3ユニット並ぶ形で配置されているこの陣形は、すべてのダメージを最前列で割り振る。各ユニットの防御力が3、受けたダメージが7だとすると、ダメージの割り振りをそれぞれ2ダメージ、2ダメージ、3ダメージとすることで、戦闘による捨て札となるのは1ユニットだけ、となる(図3：ダメージの割り振りその2を参照)。もし、ダメージが6だった場合は、この戦力の損害はゼロとなる(図4：ダメージの割り振りその3を参照)。割り振りは自由に行えるため、敢えて捨て札にすることも可能(図5：ダメージの割り振りその4を参照)だ。ただし、ダメージが9だった場合には、すべてのユニットが戦闘による捨て札となる。個々のユニットに防御力以上のダメージを割り振ることはできない(防御力3のユニットに4以上のダメージを割り振ることはできない)ためである。



▲紡錐陣形や城の場合はこうなる。防御力未満のダメージは無効になるぞ。



▲割り振りは攻撃を受けたプレイヤーが行うため、大事なユニットを守ることができる。ただし、射撃ダメージは相手がユニットを指定し、なおかつダメージの割り振りができないので注意しよう。

それぞれの陣形は？

では、カオスギアに登場する陣形を解説していこう。それぞれの陣営が得意な陣形を持ち、それに合わせた数々の戦法が存在する。戦法についての詳細は次の機会とするが、条件に「○○陣形を組んだ戦力は～」という陣形の指定がある場合が多いので注意しよう。

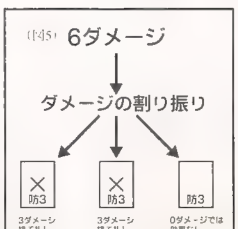
密集陣形：

防御に優れた陣形。一列目が横並びの編成パターンが多いため、ダメージを分散吸収しやすい。ただし、側面攻撃には脆くなっている。デ・バース帝国が得意としている。

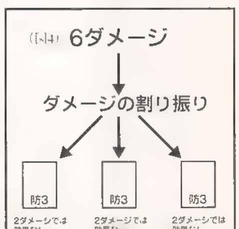
陣形指定では防御と射撃に関する戦法が多いが、その他では戦況を一変させるような戦法も数多い。

例：1列目に3ユニットが並び、2列目が1ユニットで配置されている場合は、まずダメージを最前列で割り振る。1列目各ユニットの防御力が3、3、4。2列目の防御力が1で、受けたダメージが6だとすると、ダメージの割り振りを1列目にそれぞれ2ダメージ、2ダメージ(左から1ダメージ、2ダメージ、3ダメージでも可)とすることで、1列目2列目共に被害がなく、戦闘による捨て札は無し、となる(図6：密集陣形の例その1を参照)。

これが、後述する特殊能力の「側面攻撃」を受けた場合だったら、どうだろうか。同じく6ダメージを受けた場合としよう。左の防御力の方が低いので、対戦相手が一番左を1列目と見立て、ダメージを適用する。1列目は防御力3なので捨て札となり、残り3ダメージ。2列目は防御力3と1なので、割り振りは3ダメージ、0ダメージもしくは2ダメージ、1ダメージとなり、2列目のどちらかのユニットが捨て札となる(図7：密集陣形の例その2を参照)。



▲割り振り方は自由なので、敢えて犠牲を出すこともできる。



▲割り振り方は自由なので、敢えて犠牲を出すこともできる。

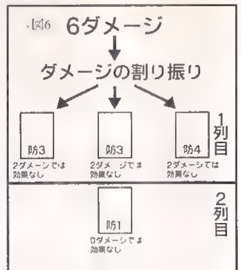
紡錐陣形：

縦一列の編成パターンが多い陣形。何より速度の速さが特徴。また、射撃を受けた際でも目標となる一列目が少ないため、被害を最小限にとどめることができる。大抵の場合はダメージの分散ができないことから、攻撃を受けるとダメージが貫通してしまい、損害が大きくなる。マナ王国が得意としている。

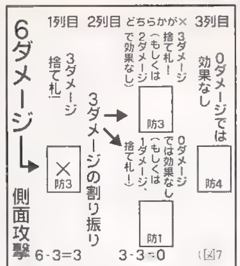
速度を生かした戦法が多く、非力なユニットが意外な力を発揮することもしばしば。

機動陣形：

有効な戦法が多く射撃に強い陣形。しかし指揮官が露出しやすく、接近



▲背後(2列目)のユニットがガッチリ守られている。



▲側面からの攻撃は致命傷となる場合もある。

戦の防御が若干不得手となっている。前方になるべく防御力の高いユニットを置き、凌いでいく必要がある。

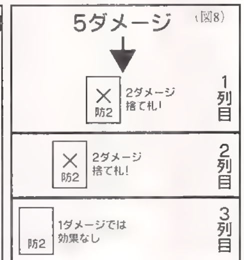
戦法には戦場の状態を変化させるものが多く、低コストで個々の戦闘を有利に導けるものが多い。

例：斜めに3ユニットが並ぶ陣形の場合、紡錐陣形と同様に1列目から順にダメージを適用する。各ユニットの防御力が2で、5ダメージを受けた場合は、1列目と2列目が戦闘による捨て札となり、3列目は生き残る(図8：機動陣形の例その1を参照)。側面攻撃でも同様で、1列目と2列目が戦闘による捨て札となり、3列目は生き残る(図9：機動陣形の例その2を参照)。

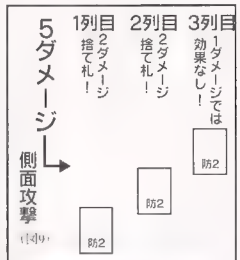
包囲陣形：

指揮官が守られている陣形。接近戦での防御に優れ、ピンポイントで威力を発揮する戦法が多い。ただし、包囲陣形は防御力が1の指揮官が多いため、計略(ソーニーパスなど)への注意が必要となる。この陣形はエレアル旅団が得意としている。

例：ここでは1列目に2ユニットが並び、2列目が1ユニットの配置。1列目が防御力3と5のユニットで構成され、2列目が防御力1だった場合に6ダメージを受けたとする。1列目の2ユニットでダメージを割り振る(2ダメージと4ダメージ)と、失うユニットはない(図10：包囲陣形の例その1を参照)。側面攻撃を左か



▲処理は紡錐陣形と同様だ。



▲側面攻撃を受けた場合も、同じ処理となる。

ら受けた場合は、1列目が防御力3で戦闘による捨て札、残り3ダメージが2列目に及び、防御力1のため戦闘による捨て札、残りは2ダメージだが、3列目のユニットは防御力が5なので生き残り、となる(図11：包囲陣形の例その2を参照)。

烏合陣形：

カオスフォーマーのみが持つ、固有の戦法を持たない陣形。編成パターンはさまざまで、密集、紡錘、機動、包囲の各陣形と似た並びのものもあるが、「なんじゃあ、こりゃあ!」という、突拍子もない並び(苦笑)も存在する。

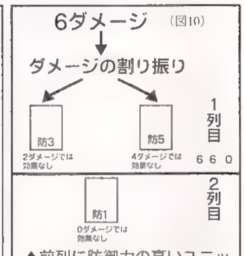
戦闘での特殊能力

では続いて、特殊能力の説明を簡単にしよう。これら使いこなすことによって、戦闘をより有利にしていくのだ!

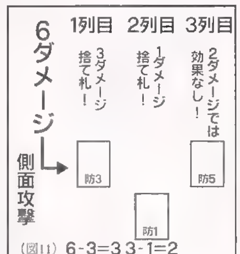
射撃：

射撃戦の際、戦力、城の1列目に出ているユニット、もしくは外壁に数字分のダメージを与えることができる。同じ戦力に複数の射撃能力を持つユニットがいる場合、射撃の数を合計する(バラバラに適用することはできない)。カードテキストに「射撃○(○の中に数字、以下同)」と書いてある。

例：ベルグソン工房戦暦収集官(0／



▲前列に防御力の高いユニットを配備することが重要になる。



▲やはり、側面攻撃に対しては脆い。

2／1、射撃1)リーゼン軌道砲(0／4／1、射撃3)の部隊が城に射撃を行った。外壁は風竜の宿り(防御力3)。射撃で4ダメージを与え、風竜の宿りを捨て札にする。1ダメージ余るが、これは無効となってしまう。

突撃：

ユニットの速度以下で、速度タイミングに等しい数字をダメージに加算する。迎撃の際には使用できない。カードテキストに「突撃」と書いてある。

例：燎炎の騎士(2／3／3、突撃「攻撃力／防御力／速度、特殊能力」の順。以下同)が速度3タイミングで敵を攻撃した場合、突撃の特殊能力で相手に5ダメージ(攻撃力2＋速度3)を与える。ただし、この攻撃が速度1タイミングで行われた場合、相手に与えるダメージは3ダメージ(攻撃力2＋速度1)となってしまう。

蹂躙：

攻撃を迎撃された際、迎撃戦力の防御力を越えたダメージを、本来の攻撃目標に与える。迎撃された際には、蹂躙能力のあるダメージから順に迎撃戦力に与えられる。カードテキストに「蹂躙」と書いてある。

例：ソードライオン(3／2／2)とデスクレセント(5／5／1、蹂躙)の部隊が城に攻撃した際、浄泉の矛(2／2／1)に迎撃された。蹂躙能力を持っているデスクレセントの5ダメージから浄泉の矛の防御力2を引いた3ダメージが、本来の攻撃目標である城に与えられる。この時、先にソードライオンのダメージを割り当てて、5ダメージを城に与える、という選択はできない。

同じ例で指揮官がトゥトゥテペク・ザ・ロングノーズ(6／5／1、蹂躙)だった場合は、11ダメージすべてが蹂躙能力のあるダメージなので、城には浄泉の矛の防御力2を引いた9ダメージが与えられることとなる。

反撃：

攻撃を受けた場合、そのユニットの攻撃力と等しいダメージを攻撃戦力に与える。ただし、攻撃に対し迎撃を行った場合は適用されない。また、射撃に対する反撃も不可能だ。カードテキストに「反撃」と書いてある。

例：速度3タイミングでゆらめく魔女オーロラ(5／1／2、反撃)が廉風の騎士団(5／3／3)の攻撃を受けた。本来であれば、ゆらめく魔女オーロラが一方的に攻撃を受け捨て札となり戦闘が終わる。しかし、反撃能力によりゆらめく魔女オーロラの攻撃力5を廉風の騎士団に与えることができるため、廉風の騎士団を戦闘による捨て札にできる。

攻城：

城に対して攻撃した場合、数字の分だけ攻撃力が上昇する。同じ戦力に複数の攻城能力を持つユニットがいる場合、攻城の数を合計する。カードテキストに「攻城＋○」と書いてある。

例：ドキア攻城中隊長(1／2／1、攻城＋2)に率いられたドキア破壊工作部隊(1／1／1、攻城＋2)と熾天使ミハエル(1／1／1、攻城＋7)の部隊が、敵戦力を攻撃した場合は、わずか3ダメージしか与えることができない。しかし、城に対する攻撃は攻城能力を足すので(攻城合計値11)なんと14ダメージを与えることができるのだ。

略奪：

城に対しての攻撃が成功した場合、数字の分だけ対戦相手からギアを奪うことができる。同じ戦力に複数の略奪能力を持つユニットがいる場合、略奪の数を合計する。カードテキストに「略奪○」と書いてある。

例：レイヴンリーダーとコヨーテロバーの部隊(略奪合計値2)が、相手の城へダメージを与えた(捨て札にしなくてもよい)。攻撃側のプレイヤーは相手から2ギアを得ることができる。

伏兵：

未行動である間、射撃、攻撃の目標にならない。伏兵を持つ部隊を編成する場合、所属する全ユニットに伏兵能力が必要。カードテキストに「伏兵」と書いてある。

例：侵攻側の唸る独楽(1／3／3)とクラン・アユスカ(1／2／3、突撃、射撃1)の部隊は、速度3タイミング、続く速度2タイミングで潜む篦(2／2／2、伏兵)を攻撃しようとしたが、潜む篦が未行動であるため攻撃できない。潜む篦は防衛側速度2タイミングで敵に攻撃し、クラン・アユスカを倒すことができた。

索敵：

伏兵の能力を無効化する特殊能力。ただし、伏兵の影響を受けないのはこの能力を持つユニットと、そのユニットが含まれる部隊のみだ。カードテキストに「索敵」と書いてある。

例：伏兵の例をそのまま引用する。唸る独楽とクラン・アユスカの部隊に、索敵を持つスカイラークスカウト(1／1／3、索敵)を加えることで、速度3タイミングで潜む篦を攻撃することができる。ただし、スカイラークスカウト単体で配備した場合は、潜む篦を攻撃できるものの、ダメージが足りないために捨て札にすることはできない。

側面攻撃：

陣形の左右どちらかから攻撃する能力。側面攻撃を持つ部隊を編成する場合、所属する全ユニットに側面攻撃能力が必要。カードテキストに「側面攻撃」と書いてある。

例：陣形の説明(図7：密集陣形の例その2など)参照。

第 2 回

3号連続 夏休み特別企画 もっとゲーセンに行こう

さあ、夏休みも始まって、ガッツリゲーセンに行ってるかな!?夏休みはまだまだこれから!!ガンガンゲーセンに通って、よりよいゲーセンライフを目指してみてはいかが!?

夏休みといえば…

さあ、ついに楽しい夏休みが始まったね。みんなは毎日をどう過ごしてるのかな!?夏といえば、海にいって遊んだり、山へ登ってキャンプとか。イヤイヤ、夏といえば、ガンガンにクーラーの効いたゲーセンで快適に苦なく過ごす!!これしかないッ!!っつーか、ゲーマーは年中ゲーセンが基本ですよ基本。なんて話はさておき、今回はいよいよゲーセン友達を作ってみよう。まだまだゲーセンにはキミの知らない世界があるかもよ。

今回の目標

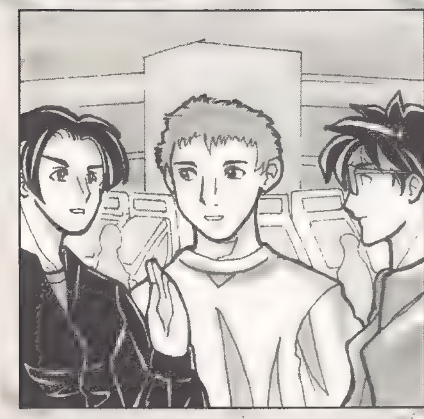
- 人間ウォッチングしてみる!!
- 選球眼を養ってみる!!
- 友達になられやすくなってみる!!
- 実際に声をかけてみる!!
- お友達になってみる!!

ゲーセン友達をつくると…

「ゲーセン友達を作る」と、キミの生活のなかでゲーセンが占める割合が多くなってくるだろう。そうなると、いったいどんな影響が出てくるんだろう?さまざまな人種が集まる場所、ゲーセン。友達になった相手にもよるけど、少なからず、キミの生活に影響を及ぼすハズ。それでは、ゲーセン友達を作ることによるメリット、デメリットを考えてみよう。ゲーセン友達を作るどうかは、これらを見てから決めてみてはどうかな!?

友達をつくることの

メリット



仲間と一緒にゲームのハナシで盛り上がる。ゲーム好きにとって、これほど楽しい時間があるだろうか!?このステキな輪に入れるかはキミの努力にかかっているぞ。

●ゲームをより楽しめる!!

ゲーセン友達ってのは、当然みんなゲーム好き。情報のやりとりや、戦法、攻略法のアドバイス、みんなで大会の出場や遠征など、より深くゲームに関わっていくようになるぞ。

●いろんな人と知り合える!!

ゲーセンに来る人は、もう様々。普段キミがまず出会うことがありえないような職種の人と、知り合えるチャンスだ。

●人間的にも幅が出る!!

さまざまな人と友達になれば、ゲーム以外のことも、いろいろ教えられて勉強になるぞ。

デメリット

●DOHになれるかも!!

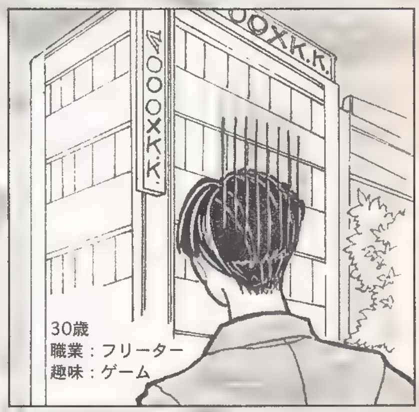
ゲーセンに深く関わるようになると、あまりに楽しくて、学校や仕事をおろそかにしてしまい、ダスト・オブ・ヒューマンの第1歩を踏み出すコトも。要はキミ自身の自制心だが。

●痛い目をみるかも!!

友達になった人が、みんな善人とは限らない。ダマされたり、ひどい目にあわされたりするかも。あくまでかも「かも」だが。

●彼女（彼氏）ができにくくなるかも!!

いまだに男が多いゲーセン。逆に男はよりどりみどり!?

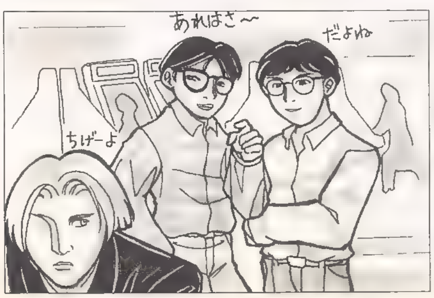


ダスト・オブ・ヒューマンの道を爆進すると、もう後戻りできないところまで来ていたなんて人も少なくない。こんなふうになってしまうと、まともな就職はキツい!?

独断と偏見によるゲーセン人種解説

解説君

マナーの悪いギャラリーの一種で、上手い人の後ろで見当違いな解説を得意げに語って、煙たがられていることが多い。本人は無自覚&あまりプレイが上手くない場合がほとんどで、ネットなどから仕入れた情報を友達にひけらかすことが大好き。



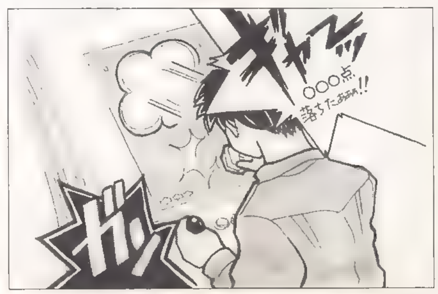
ノーター

ゲーセンのコミニケーションノートに参加することのみが目的でゲーセンに来る人。普段は気が小さいのにノート上だと妙に強気なことを書いてしまう人もいたりして、ノート上でしょ～もない論争・トラブルを起こしがち。大抵、友達がいない。



スコアラー

ハイスコアを出して、ゲーメストの全国トップ欄に自分の名前を載せることを目的としてゲームをする人。調子が悪かったり、いいところでミスすると異常なまでに不機嫌になる人が多く、突然（のように周囲からは見える）キレて暴れ出すこともしばしば。



さあ勇気を出して 声をかけてみよう!! でも、どうやって

さて、ここからがまさに本番。キミの通うゲーセンでいつも顔を合わせる彼or彼女にいざ、声をかけてみよう！…とはいっても、そのときになると、なかなか踏み切れない部分でもある。そこで、ここでは声をかけ方るときのコツをちょっとばかり研究してみることにする。来るべき「その時」に備えて…。



よく顔を合わせる人でも、いざ声をかけるとなるとなかなか難しい。今こそ勇気を振り絞って…！

良い声のかけ方は？

もっとも重要なのは「タイミング」。言葉だけでは乗り越えられない壁が、ここに存在しているのだ。人がゲームに熱中しているときなどは避け、じっくりとチャンス待とう。また、常連衆が相手のときは1人になった隙を狙い撃ちすること。複数のときは集団心理が邪魔になり、「何だこいつ」で終わってしまうぞ。

タイミングさえOKなら、セリフは「うまいですね」、「いつもここでやってるんですか」などの月並みなもので構わない。工夫するなら、さりげなく質問するようなものを選択しよう。「今のコンボどうやるんですか?」とか「3ボスってパターン化しにくいですよね」とか…。知っているものであっても、知らないふりをして聞いてみよう。

しかし、相手も所詮人間。たまたま虫の居所が悪かったり、こちらの態度があまりに丁寧なのを逆に深読みされたり（善之字元帥氏はこういう人）…といったこともありうる。こうした失敗も恐れることなく、果敢にチャレンジすることをオススメしたい。



一見怖そうな人も、中身は違うことが多い。あくまで「多い」だが。

こんなときは チャンス

いつものお店にいる人を、別の場所で見かけたら大チャンス。「どこどこのゲームセンターによくいる方ですよね」という自然なセリフが選択肢に加わるので、かなりやりやすいはずだ。ただし、深追いは禁物。「うざい」と思われたらアウトだ。ニューゲームのロケテストやゲームの大会イベントなども、絶好の機会。相手としても気が緩みがちなポイントなので、成功率は各段にアップするぞ。

ダメな声のかけ方は？

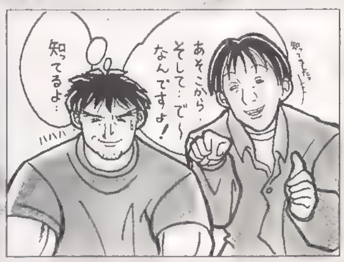
ダメなパターンは、単純に上と逆のものを考えてやればいい。人がゲームに熱中しているさなか、となりに座って「そこ、右に隠し勲章でるよ。あ、あとここのボスは画面左端の下が安地なんだ。知ってた?」なんていう人はさすがにいないだろうが、ゲームの邪魔、いきなりのタメ口、そして知ったかぶり。この3拍子に少しでも引っかかるような行動は慎むようにしたい。

また、「友達の友達は友達じゃない」ということも肝に銘じておこう。無理に友達の輪を広げようとして、事態を悪化させては元も子もない。1つの突破口を開いたらあとは時間の問題なので、時の流れに身を任せておくのがもっとも堅実なやり方なのだ。

最後に、これまでの学習から導かれた結論を、教訓としてまとめてみよう。

①時と場所を考える
②度を過ぎない敬語
③完全密着戦は避ける
④興奮しすぎない
⑤同人誌を広げない

以上。これさえ守っておけば、もう万全だ！



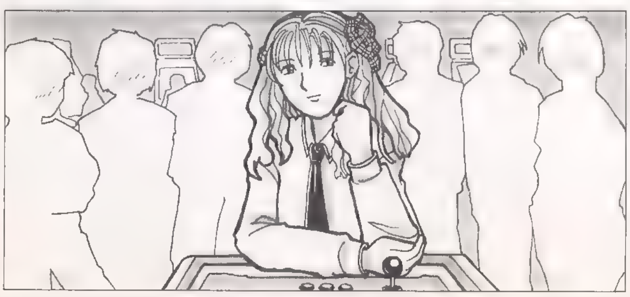
話しかける立場なんだから、知ったかぶりはちょっと。ねえ。

こんなときは 最悪

連敗中の対戦マニア、あるいは捨てゲー直後のスコアラーなどに声をかけるのは、危険極まりない行為だ。中でも相手に連コインさせてしまったときは最悪。いくらなんでも、声をかけようとしている相手をボコしてしまってはマズかろう。この場合は少し間を置き、ほとぼりが冷めるのを待つこと。日が経てば、相手も一時の戯れとして片付けてくれるはずだ（物分かりの悪い人でなければ…）。

女王様＆オプション

女性が少ない世界では、特にかわいくなくても、美人でなくても、結構モテてしまうもの。もちろん、ゲーマーの世界も例外ではありません。なんだかんだ言ってまだまだ女性の少ないこの世界、たま～に可愛い子が出現したら、もう大変！血で血を洗う争奪戦が始まります。常連になったりしたらさらに大変！ゴキゲンをとろうとするオトコどもがわらわらと集まり、ゲームどころではありません。ここで女の子に「素質」があれば立派な女王様の誕生です。各種の「オプション」を使いこなし、無敵のゲーセン女王様ライフを満喫することが可能です。



オプションの解説

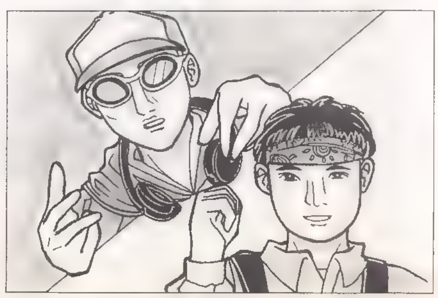
●スレイブ／何個でも付けることが可能。自動的に各種のアイテムを運んでくるので便利。生殖機能はない。

●カレシ／倫理的に１個しか付けられないが、たまに複数付けてしまう女王様もいる。その場合は「キョーダイン」と呼ばれることもある。

●ストーカー／女王様のコントロールが効かなくなった「スレイブ」。

音ゲーマー

ここ最近増加した種。おもに「服がソレっぽく、腕は普通」と「服が××く、超絶に上手い」に分類される。比率では後者が圧倒的に多く、周りをひかせるのが得意技。新作が出た直後は、皆が後ろで同じ動きをするため、新興宗教と見間違えられやすい。



ゲーセンでよくあること EPISODE GAMEST WRITER

ゲーセンに通っていると、普段の生活からは、思いもつかないような出来事に遭遇するコトがまれにある。我々ゲーメストライターも人生の何分の1かは、ゲーセンで過ごしているので、そんな出来事に遭遇しやすい。その中から、いくつか実際に起こった出来事を紹介してみよう。

500円玉フィーバー!!

遭遇者:がっちん

田舎へ帰ったある日。その日は季節柄台風が迫っていた。しかし、そんな天候をものともせず一路ゲーセンに向かう。ゲーセンに着いて、ゲームを楽しんでいたところ、激しい轟音と共に、突然店内が真っ暗に。どうやら、近くで落雷があり、停電してしまったらしい。真っ暗の中、ざわつく店内。ふと、がっちんの耳に「チャリチャリチャリ」と小さな音が。横に両替機があったことを思いだし、受け取り口に手を突っ込む。その手の中にはズッシリとした手応えが。手をポケットに突っ込んだ直後、店内の電気が回復。そこで店員に「すいませーん。こっちもクレジット入れてくださーい。」

インカ文明

遭遇者:スー

対戦ができる数少ないクイズゲーム「地球防衛軍」を楽しむ2人。「いついつに、どこどこ川の流域で栄えた文明は?」との問題に首を傾げる。そこに「インカ文明だよインカ文明っ!!ホントだってば、ボクその問題やったんだからっ!!」と、けたたましく叫ぶ小僧が。「ホントかー!?」と聞き返すと「ホントだって!!間違いないよ。3番ね3番っ!!」。勝ちたいあまり、その小僧の言葉を信じ、3番のボタンを押すと、「ブッブー」。一瞬場の空気が凍り付く。グワッと振り返ったそのとき、その小僧の姿はなかった。そして対戦結果は負け。その後、小僧は「インカ文明」と呼ばれた。

暴れ犬がっ!!

遭遇者:田渕健康

まだ学生のころ、地元佐世保キャロットで友達と「クライムファイターズ」で楽しく遊んでいたところ、突如店内に「ギャンギャンギャン!!」と奇っ怪な叫び声が。そのお店は、入り口の自動扉を開けっ放しにしていたので、犬が入ってきてしまったのだ。その犬はしばらく店内をかけずり回り、クライムファイターズを楽しんでいた田渕健康にも襲い…かからず、筐体にじゃれつかんごとく、足下をウロウロした後、店を後にするのだった。奇しくもクライムファイターズの4面は、犬がうっとうしい面。そこで田渕は一言「この佐世保もクライムっぺぇ感じになってきたなあ」。

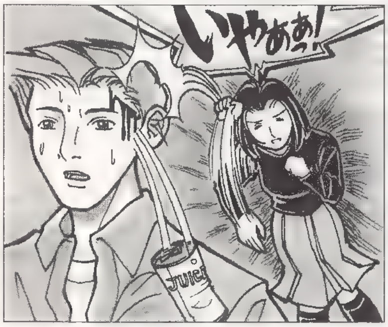
本当にあった恐い話 ゲーセン編

最近のゲーセンは、昔に比べればすごく綺麗になったし、安全になりました。それは間違いないでしょう。

しかし、残念ながら、な〜んかアブナイ人が存在する確率は、やっぱり少〜しだけ高いような気もします。ここでは、そんなアブナイ人と遭遇してしまった人達のお話しを集めてみました。

まあ、普通に道を歩いていても、車にひかれたり、通り魔に刺されたりすることはありますから、それと似たようなモンなのでしょう。つまり、注意していてもどうしようもない、ということです。

投げる女



都内の某ゲーセンで、ある人が楽しくK●FのCPU戦をプレイしていました。別に変わったことをしていたわけではなく、普通に遊んでいただけのようです。

事件はCPUのい●りを倒した瞬間に起こりました。「まだ開けてない缶ジュース」が超スピードで飛来し、彼の側頭部を直撃したのです。血がどくどく出てきたそうです。彼は自分の身に、何が起きたのか理解できないまま、病院に行きました。

後で現場に居合わせた人のハナシを総合すると、犯人は女性で、大好きない●りを倒したそのプレイヤーに腹を立て、缶ジュースを投げたのではないか、ということになりました。女性は缶ジュースを投げつけた後、速攻で店外に姿を消したそうです…。

教えない男

とあるスコアラーがD&D2を、バグ技を使ってプレイしていました。すると、知らない人がいきなり話しかけてきて「1万円出すからそのやり方教えて下さい」と言ってきたそうです。もちろん、断りました。これだけでもかなり異常で不気味な光景ですが、これは「ジャブ」でした…。

次の日、また彼がD&D2をプレイしていると、同じヤツがやってきて、今度はいきなり隣の椅子にすわり、あろうことか彼の脇腹にナイフを突きつけ「これで教えて下さい〜」とか何とか言ってきたそうです。

ナイフを持つ手がぶるぶる震えており「その震えで刺さりそうな勢いだった」と、後に彼は語っていたそうです。

え?それで結局やり方を教えたのかって?これがこの話の一番スゴイところかも知れません。「それでも教えなかった」そうです…。いったい、どうやってその場を収めたのでしょうか…。

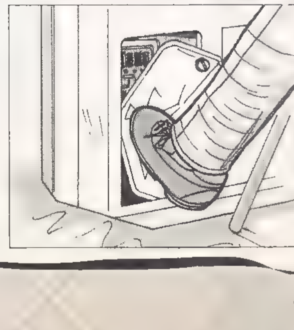
しごく男

ビデオゲームの麻雀って、上がると女の子が脱ぐシーンがありますよね?この類のものので、AVの映像をそのまま流すタイプのものもあったりします。これは、ある人がその手の麻雀ゲームをやっていたときに起きた事件です。

彼がゲーセンでその手の麻雀ゲームをやっていると、ず〜っと後ろで見てる人がいたそうです。で、なんか変な気配がするな〜っと思って後ろを振り向くと、そのギャラリー君、ち●こモロ出しで、堂々とオ●ニーを開始していたそうです…。

ちなみにこれ、某有名ハイスコア集計店での出来事です。

壊す男



決してほめられたハナシじゃないんですが、機嫌を損ねたスコアラーが暴れて、筐体に物理攻撃を加えてしまうことは珍しくありません。

メジャーな暴れ方は、キック系の技で暴れるというもの。やはり、カッとなって反射的に暴れる場合が多いので、うっかりパンチ系の技を使うと自分が怪我をしてしまうことも少なくないからでしょう。

筐体というのは、一見頑丈そうに見えますが本気で蹴れば意外とモロいもので、ひと昔前に一世を風靡した●●●●●●筐体のメンテ扉なんかは、実に簡単にぶち抜くことが可能だそうです(あくまで人から聞いた話ですよ)。

次回までにしておくこと

「知り合い」になるのは簡単だけど、「友達になる」ってのは、いうほど簡単なことじゃない。なかには、知り合いになるだけでも苦手な人はいる。第一声をかけるには、お互いの認識が高まってないと「ナニコイツ」とか思われがちだし、それなりの馴れや、タイミングが重要だよね。だから、僕らも「今すぐ友達になれっ!!」なんてことはいわない。キミがどうしても仲良くなりたい人だったら、それなりに時間をかけたほうが無難だしね。とにかく通うことだ。

さて、次号(8月17日発売号)はいよいよ最終回「ゲーセンで××を作ってみる!!」編だ。「××」になにが入るかはまだヒミツ。予告になってないな(笑)。とりあえずお楽しみにっ!!

商業誌・同人誌・ホビーアイテムを TELにて注文できます。

TEL 03-5256-2889 (12〜21) FAX 03-5256-2898 (24H)

●営業時間12:00〜21:00・FAX24H http://www.toranoana.co.jp/
(どこよりも情報が早いです。即売会後などご覧下さい。)

通販ご案内

1 氏名　2 生年月日
3 TEL番号　4 〒住所
5 注文番号　6 タイトル
7 冊数(個数)　8 合計金額

注意：記商品の18才未満の方(高校生含む)の御購入はできません。
〈返品・キャンセル〉
弊社責任によるもの以外の返品・キャンセルは受け付けいたしておりませんので、ご注文の際はご注意ください。
※1回にお届けする商品は何冊(個)でも手数料は同じです。

Ⓐ 代金引換のみ《電話・FAX・Webにてご注文》
TEL.03-5256-2889(12~21) FAX.03-5256-2898(24H)
Web.http://www.toranoana.co.jp/
■お電話でのご注文の場合、オペレータが必要事項をお聞きいたします。ご注文の際はご注文する商品をお決めしてからお電話ください。
■FAXの場合、必要事項を記載した用紙を弊社までご送信ください。

Ⓑ《郵便小為替＋お手紙でのご注文》
①〜⑧までの必要事項を記入した用紙と商品代金＋手数料（¥600 ※一部商品を除きます）を合計した小為替を同封し、下記通販部までご郵送ください。
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-12 日盛石油ビル3F
(有) 虎の穴通信販売部宛

商品お届け
注文から7日〜10日前後
代金引換でご注文の場合、配達員に商品と引き替えに代金をお支払いください。(商品代金＋手数料¥800~1,200 ※一部離島等除く)
※離島については代金引き換えのみとさせていただいております。
※イベント後など注文が多くなる時期については発送が遅れる場合がございます。何卒ご容赦ください。

品切れ
※万全の在庫管理を目指しておりますが、何卒、品切れの際はご容赦いただきたくお願い申し上げます。
※小為替でご注文の際、全ての商品が品切れの場合はご入金額から手数料100円を差し引いた金額をご返送いたします。



●Natural COMPLETE ALBUM+
No.12846　価格¥800
■94P　★bimota
たもりただぢ先生が原画中心にラフや設定を載せてます



●Active Heart
No.13259　価格¥950
■52P　★ほかほか書店
ONEの川名みさきさんが大好きな人に送る一冊です



●走る！少女たち
No.13757　価格¥900
■48P　★琴村屋
ONEファン必見の作品が詰まった総集編。笑いバッチリ



●VIRGINITY
No.13633　価格¥1,100
■60P　★JOKER TYPE
商業誌に連載された西又葵先生のONE本。ファン必見



●ONEの本　1・2・3
No.12735　価格¥1,000
■60P　★あとりえ雅
コピー誌の再録ラフ本ですが愛はこもってます!!



●FOREVER
No.13601　価格¥800
■36P　★BLACK ANGEL
REN先生が描くKan○nの美少女達は一見の価値あり！



●さよならじゃない
No.13631　価格¥800
■36P　★怪奇日蝕
あゆとの素敵な一日を描く。ファンなら買って損なし！



●楓雨 柏月
No.10394　価格¥600
■20P　★隆山温泉旅館組合
表から楓、裏から初音。一冊で2倍美味しい「痕」本



●千雪
No.11213　価格¥600
■28P　★隆山温泉旅館組合
痕の千鶴と耕一の、切なく、そして暖かい物語。



●梓風
No.12862　価格¥600
■36P　★隆山温泉旅館組合
梓者による梓者のための梓マンガ、ついに登場！



●トゥハートナイン
No.10566　価格¥700
■32P　★隆山温泉旅館組合
To Heartキャラ達のおくる、熱い甲子園ドラマ！



●私がいる
No.13609　価格¥600
■28P　★たつまき皇帝
あかりと智子のホッとする一場面を描いた本です



●えきすとら
No.13610　価格¥1,200
■88P　★うなぎのぼり
風呂で、プールで…特に理緒、智子のファンは必見！



●桜っち総集編
No.13592　価格¥1,300
■88P　★すたじお桜っち
樋上いたるさんら多彩な作家陣のLeafネタ総集編です！



●制服王4
No.12880　価格¥800
■44P　★Digital Lover
来○川姉妹のハードなストーリーのメイト本！オススメ



●お前の秘密を知っている
No.13135　価格¥900
■40P　★TRAP
浦乃まみ先生のお色気満点、こ〜パ本。お楽しみ沢山！



●こみっくまじっく
No.13683　価格¥850
■44P　★さるとき〜文庫&PLASTIC-S
瑞希、詠美ファン必見の一冊。魅力的な出来映えです



●恋の魔法を解かないで
No.13635　価格¥800
■24P　★上海蜜蜂
瑞希が本のネタの為にP○aキャロの制服を着てHを…



●ALISA EDITION
No.13320　価格¥1,000
■48P　★KAMINENDO CORPORATION
我慢の限界を超えたボロンがアリサを強襲！



●舞姫
No.13012　価格¥800
■48P　★関西ケモノ連合
ファイナル○マンスのヒロイン達が絡みあう！凄いです



●らんなぁず原画集
No.11961　価格¥2,100
■196P　★まるあらい
R○NNERSの原画、ショートコミック収録。ファン必携！



●プリズン・ルージュ
No.13717　価格¥800
■36P　★LUCK&PLUCK！
ミルクを垂れ流し淫らに悶え墜ちていく。濃いH満点！



●怒姦01 TUBASA
No.12767　価格¥1,100
■48P　★テールof ニヤリー
暴漢達に襲われるつ○さ。顔、更に中に出され…凄い！



●南海畸皇
No.12620　価格¥1,000
■58P　★家族計画
エ○カ、夕姫の楽園とは？淫らに描かれる少女達の思い



●SLAYERS ADULT MIX 2
No.12827　価格¥1,600
■100P　★銀桃堂
好評作SLAYERS ADULT3、4を再録。リナ達のHが沢山



●完全年少4 スーパードール☆リカちゃん
No.13764　価格¥700
■36P　★スタジオらっきょう
リカに、すみれに迫る悪意。幼い肢体が白く染まる…



●DOLLS DIARY
No.12402　価格¥600
■44P　★なります屋
屋敷で戯れるメイド達。仕事が終わった後も先輩に…



●たべたきがする 43
No.13742　価格¥1,100
■56P　★ぱらだいすCity
天使○なるもん!をHにデザイン。ウハウハな漫画が…



●壱与様のわきの下
No.13728　価格¥900
■44P　★裏媚堂
邪馬台国女王の壱与があんな事やこんな事を…



●PINKMONSTER
No.12581　価格¥1,100
■64P　★P-rnythmstar
妲己のHやギャグと封神演義がぎっしり詰まった逸品



●ANGEL STAR(HA5 AT coy22)
No.13750　価格¥700
■36P　★F・A
メルフィナ、ヴァレリヤ初め様々な美女達が絡み合う！



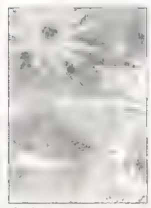
●True colors
No.12989　価格¥650
■28P　★AZAMI-YA
主人の思いを知ってもメイドは仕えるのみ。味のある本



●んーと
No.13382　価格¥700
■44P　★MISTY MIDNIGHT
ファン必見なちっちゃい子の可愛い割れ目をお楽しみ！



●Hi-8
No.13770　価格¥800
■52P　★8th Gods
八神健先生が挑む初H漫画はハートフルで素敵な出来！



●ヴァイス[FIXED]
No.11866　価格¥1,300
■92P　★PHANTOMXMAMA
特にヴァ○スファン必見！の土屋杏子先生イラスト集

店舗ご案内

当然のことですが…直接お店でも買えます！

全店年中無休で営業致しております。
全店クレジットカードが御使用になれます。

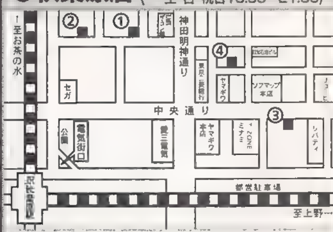
●池袋店〈営業時間10:00〜22:00〉



コミック10万冊。同人誌5,000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う全ての商品が勢揃い！

●池袋店
＊1F:雑誌・少女コミック・小説・攻略本
2F:少年・青年・成年コミック
3F:同人誌（新刊・古物）・トレカ・ホビー商品
4F:古物（8/10 OPEN）
〒170-0013 豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館
TEL:03-5957-7138　FAX:03-5957-7139

●秋葉原店〈営業時間・平日12:00〜21:00 土・日・祝日10:00〜21:00〉



●1号店（1Fはソフマップ店）
営業時間1号店のみ(平日11:00~20:00 土・日・祝日10:00~20:00)
＊MTG・トレーディングカード・模型・フィギュア・ガレージキット
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7神林ビル3F
TEL:03-5256-2102

●2号店（1Fは牛丼「どんどん」）
＊2F:同人誌フロア／3・4F:雑誌・新刊コミック・成年コミック
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8木村ビル2・3・4F
TEL:03-5256-2055

●3号店（1Fはソフマップ4号店）
＊新刊同人誌専門フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
TEL:03-5256-2838

●4号店（1FはDOS/Vパラダイス）
＊売り買いフロア／古同人誌・特価本・古書

全国のHコミック、同人誌求む！
30冊以上なら着払いOK。
TEL.03-5256-2019
（注）着払いは、成人コミック・同人誌に限り下記住所まで。
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロック2　7F

通販



新刊同人誌大量掲載の月刊通信販売カタログ「虎通」好評発売中。今すぐTEL下さい。
☎03-5256-2889
《注文番号》13946
定価 500円
虎通のみにて為替なら送料は300円
次号9月号(29号)は8/31発売予定。

もっと多くの作品がほしい方は…

注) パソパラ・ゲーメスト・メガストア・コミックライズ・カラフルPURE GIRL・Bug Bug・ファンタジェンヌ等で新刊の商品情報が違います。

➡虎通カタログを見て注文
虎通8月号(28号)¥500

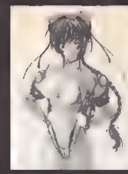
➡ホームページを見て注文（どこよりも情報が早いです。即売会後など注目して下さい。）
http://www.toranoana.co.jp/

とらのあな
COMIC TORANOANA

とらのあなの通販はすっきり内税表示!!

緊急告知 全店スタンプラリー実施!!8/7～17

コミケのあとはやっぱり「とら」だね!全店スタンプラリー参加者様には先着で
小林正和先生(スタジオR)書き下ろし豪華下敷きをプレゼント!
さらに!お買い物にお得な「とらカード(仮)」先行会員権もプレゼント!
皆様ふるってご参加下さい!詳しくはWebまたは店舗にて告知致します。



8/13・14・15 夏のコミックマーケット56カタログ絶賛発売中!!!

※とらで買うと先着でサークルインフォ冊子が付いてくる!!くわしくはWebまたは店舗にて。7/31以降は単品のみにての受付となりますのでご了承下さい。

番号 13199
価格 ¥2100(税込)
送料 [代引]¥800～¥1000 [為替]¥600 (何冊でも送料は変わりません)

●作品名 ■ページ数 ★サークル名



●鍋奉行
No.13748 価格¥700
■36P ★もつ料理
モリガンが春麗を触手で責め抜く。春麗は玩具になり…

●SPECIAL PUNCHER
No.13554 価格¥400
■20P ★犯罪天国
絡みのHさがたまらない、ハセイアガナさんのJ学園本

●マラ嫌キャミィ
No.12196 価格¥700
■34P ★もつ料理
ユーニ達に襲われるキャミィ。だが、逆に返り討ちに。

●SAKURA&FRIENDS QUINCEJAM
No.13088 価格¥950
■48P ★彩画堂
顔や後ろの穴と濃厚なHの数々。大満足の一冊です!

●SP01
No.13567 価格¥1,100
■48P ★テールofニヤリー
響子、マ○ュア等がはめられまわされる強烈な一本!

●きろめーとる3.1測量版
No.13620 価格¥600
■20P ★しろがね屋
ジ○スティス学園のハードH!次々と少女達が餌食に…

●ART OF JUBAKUREIJOO 2
No.11642 価格¥700
■32P ★スタジオアンテロス
桂騎魔夜さんのヴ○ンパイアネタが色々載っています

●EL-Dash
No.13380 価格¥1,200
■60P ★FORTUNA
男の子を楽しむリリスの他、F○7の3Pなどゲームエロを

●PT Deadly Alive
No.13087 価格¥800
■28P ★bolze
ritさんの魅力的&ハードエッチな逸品。是非どうぞ!



●HARD CANDY
No.13551 価格¥1,100
■48P ★Smash BOX
S○K女キャラメインの美しくハードな本です。買い!

●あると屋総集編
No.8698 価格¥1,100
■144P ★あると屋
舞やユリなど格ゲー美少女でいっぱいのあると屋総集編

●舞ちゃん官能写真集 2
No.13550 価格¥800
■48P ★WHITE ELEPHANT
榊村正さんらによって虐げられ、嬲られていく不知火舞

●SHAFFLE 草津てるにょ総集編
No.13090 価格¥1,100
■144P ★なんでも本舗
縛り、無理やりなどなんでもあり!総140PにエロA満載!

●真・天命廻廊 斬
No.13754 価格¥800
■32P ★黙示録
ナコ、リムの切ない物語を刻む。話の筋は申し分なし

●爆撃モンキース 犬神尚雪総集編
No.12919 価格¥1,100
■148P ★爆撃モンキース
犬神尚雪先生総集編。秀麗な少女達を堪能できる逸品!

●天使・改
No.12537 価格¥900
■72P ★天雷芽
天津冴先生の格闘ゲーム本。VG、ワーヒーなど

●かりな120%
No.13478 価格¥900
■64P ★はな丸無限ジム
蛙になったり初恋に燃えたりと可莉奈を丸ごと楽しめる

●ライ麦畑で金メダル
No.11605 価格¥2,200
■216P ★甲冑娘
豪華作家陣のゲームパロ。出来とボリュームは一級品!



●お約束の地X
No.13739 価格¥1,400
■114P ★異形派倶楽部
Hもオチもバッチリ!御堂ソラヲさんF○7総集編です。

●PPC
No.13908 価格¥700
■32P ★CUBIC
ティファとイリーナが明るく激しく乱れます。

●キスより吐息より
No.13485 価格¥1,400
■72P ★Office Toy Nyan
クラ・ティ&エアティの方なら読む価値あり!!

●川上 -KAWAKAMI KYUU-
No.13514 価格¥1,100
■50P ★サーシア・フォレスト
リノア、キステ○スとF○8の定番キャラのHをみせる

●リノア・ア・ラ・モード
No.12832 価格¥1,100
■60P ★サン=リオ
もう汁だくだく F○8のHを楽しみたいならこの本を

●リノア・ア・ラ・モード3
No.13749 価格¥1,100
■48P ★聖リオ
ぶっちぎりのエロを届けるF○8リノア本。出しまくり!

●Triple Fuck -三連殺-
No.13054 価格¥1,100
■42P ★テキサスゥ?
セル○ィーとリ○アがハードに乱れ狂います。濃い作品

●Fairy Shape
No.13034 価格¥1,100
■64P ★弾丸伝説
リ○ア、セ○フィの純愛作品。Hはきっちり見せます!

●U.R.C MANIAX SAKURA WARS総集編
No.13145 価格¥1,600
■244P ★U R.C
素晴らしい出来の作品集です!このボリュームは最高



●BLACK/MATRIX
No.11865 価格¥1,300
■48P ★PHANTOM×MAMA
原画を手がけた土屋杏子先生のBLA○K/MATRIX原画集

●MIDNIGHT GAMES Salon 2
No.11735 価格¥850
■52P ★吉崎観音社
豪華作家陣が懐かしい名作達を紹介。是非御覧下さい

● 'Black Beauty' (1998)
No.13810 価格¥700
■32P ★漆黒のJ.P.S
超美麗な絵柄でハードな描写のセンチ本!必見です。

●Sentimental Window vol 02
No.12569 価格¥700
■36P ★ひよたま御殿
若菜、明○香。二人に迫る主人公。イケます!

●ステキなラブ男の世界1
No.13605 価格¥800
■32P ★スタジオすばラブ男とかすみの幼いころのHな思い出です

●エリーにもおまかせ!
No.13501 価格¥700
■30P ★佐々木無宇商店
ちょっとダークな雰囲気とふたなりをHにミックス

●O.T.S.M.
No.13751 価格¥800
■32P ★御御御付
コルネットの自慰、マージョリーの獣姦(?)と見所沢山

●魔弾娘・嵐
No.13721 価格¥1,300
■56P ★伏魔殿
真神智之先生の描く、3人の美女の絡みシーンは凄い!

●ETERNAL IDOL
No.13608 価格¥800
■40P ★ディエップ工房
PSの名作、久遠の絆をネタに笑いとHでつづった力作!



●いもびるRhapsody～でき、キス、で～
No 13529 価格¥1,000
■40P ★WARP LOOP
日差しにまどろむ乃絵美にHなお仕置きをしちゃう

●S.STER COMPLEX VER.2
No 13175 価格¥700
■36P ★SISTER COMPLEX
乃絵美と兄と…こうのゆきよ先生の漫画や小説と色々!

●INCEST
No.13510 価格¥700
■24P ★流石堂
兄妹の柵は高くて…特に乃絵美ファンにお勧めな一冊

●にんじんフルコース
No.12974 価格¥1,200
■80P ★LUNCH BOX&ちゃんどら
あずさ、涼子、葵を責める!全話とも濃密なH尽くし!

●PASSION FLOWER
No.13623 価格¥800
■24P ★夜間飛行
ともみから誘いの電話が…中○生の初々しさは最高!

●loose!
No.13192 価格¥900
■52P ★グローバルワン
Pia○ャロやナチュ○ルのキャラがハードに犯されます

●カクテル・パーティー
No.13112 価格¥800
■28P ★PEACH-PIT
乃絵美やともみのギャグやシリアス。F&Cファンお勧め

●真巫女
No.13603 価格¥800
■40P ★すたじお桜っち
EIJI、樋上いたる。2人の作家さんの巫女イラスト満載

●loop'n MOVE.
No.13221 価格¥1,400
■92P ★PSYCHODELICIOUS
秋葉凪樹先生ら多彩な執筆陣のメイド本。ファンお勧め

同人誌・同人ソフト・ビデオガレージキット大募集!!

まず!見本誌、見本品を御送りください。

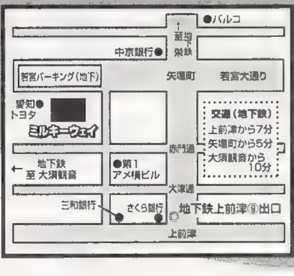
委託販売お取り扱い方式には「委託」と「買切」がございます。
詳細に関しましては右記にお問合せ下さい。折り返し資料をご送付致します。

事務所:〒101-0021
千代田区外神田3-10-12日加石油ビル3F (有)虎の穴 同人担当宛
TEL03-5256-2882 FAX03-5256-2881
dojin@toranoana.co.jp http:www.toranoana.co.jp/dojin/circle/index.html
何か解らないことがありましたら担当までドシドシお問い合わせください!初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません。

MILKY WAY

基板で遊ぶ、楽しい毎日。お届けするのはミルキーウェイ

the arcade game shop



住所 〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

TEL 052-262-3295

FAX 052-262-2373

営業時間 10:00AM~8:00PM 基本的に年中無休

たまに休みます

カプコン	
スターグラディエイター2	TEL
ストリートファイター~EXプラス	TEL
パワーストーン	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	68,000
ストリートファイターⅢ2nd(ソフト)	25,000
ウォーザード(PCB)	20,000
CPSⅡマザー	TEL
D&D(ソフト)	20,000
D&D2(ソフト)	35,000
ストZERO2アルファ(ソフト)	8,000
ストZERO3(ソフト)	33,000
パズルファイターⅡX(ソフト)	5,000
パワードギア(ソフト)	12,000
ポケットファイター(ソフト)	14,000
マーブルVSカプコン(ソフト)	35,000
マーブルVSストリートファイター(ソフト)	12,000
虹色町の奇跡(ソフト)	5,000
1941	35,000
ウイロー	35,000
エグゼドエグゼス	28,000
キングオブドラゴンズ	16,000
サイドアームズ	10,000
ストリートファイター' ターボ	6,000
ストリートファイターⅡ'	5,000
セクションZ	14,000
チキチキボーイズ	15,000
ニモ	18,000
バース	15,000
ロックマン	8,000
ワンダー3	20,000
戦場の狼	6,000
戦場の狼Ⅱ	15,000
必殺無頼拳	20,000

ナムコ	
鉄拳タッグトーナメント	TEL
エアガイツ	TEL
ファイティングレイヤー	TEL
ソウルキャリバー	TEL
スーパーワースタ99	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルエッジ	8,000
ソウルエッジⅡ	20,000
ダンシングアイ	18,000
ディグダグ	6,000
ディグダグⅡ	24,000
ドラゴンセイバー	16,000
ネビュラスレイ	14,000
バーニングフォース	18,000
パック&パル	18,000
パックマニア	26,000
ボスコニアン	20,000
ミズパックマン	20,000
ワルキューレの伝説	48,000

コナミ	
ファイティング武術2nd	TEL
アステリスク	15,000
エスケープキッズ	35,000
ガイアポリス	14,000
サプライズアタック	5,000
サンダークロス	18,000
セクシーパロディウス	16,000
ツインビーヤッホー	6,000
トライゴン	12,000
バトルトライスト	28,000
ファイナライザー	12,000
ロードファイター	10,000
魂斗羅	15,000
沙羅曼蛇	17,000
沙羅曼蛇2	5,000

セガ	
バーチャロンVer5.4	TEL
VF3tb(PCB)	15,000
アレックスキッド	23,000
カルテッド2	15,000
コットン	15,000
ゴールデンアックスⅡ	28,000
シンドバッドミステリー	24,000
スパイダーマン	18,000
ソニックザファイターズ	18,000
ソニックザヘッジホッグP付	25,000
ティプタップ	22,000
テトリス	2,000
デッドオアアライブ	20,000
ファイティングバイパーズ	20,000
ボナンザブラザーズ	12,000
ミスターバイキング	38,000
モンスターランド	18,000
ライオットシティー	8,000
ロボレス2001	12,000

ST-V	
STVマザー	TEL
イントロドンドン	1,000
ガーディアンフォース	5,000
コラムス97	1,000
ゴールデンアックスザデュエル	1,000
サンドアール	1,000
プリクラ大作戦	3,000
マルチャンdeグー	3,000
レディアントシルバーガン	5,000
紫炎龍	2,000
蒼穹紅蓮隊	3,000
対戦サシッす	6,000

タイトー	
F3マザー	TEL
あっかんべぇだぁ(ソフト)	2,000
プチカラット(ソフト)	3,000
ランドメーカー(ソフト)	5,000
ダライアス外伝(ソフト)	5,000
キャメルトライP付	25,000
グレートソードマン	16,000
スーパーマン	16,000
プリルラ	24,000
メタルブラック	14,000
ラスタンサーガ2	12,000
レイストーム	16,000
レイフォース	16,000
影の伝説	18,000
黄金の城	23,000
女三四郎	22,000
大旋風	8,000
達人	10,000
忍者くん魔城の冒険	16,000

データイースト	
Bウイング	30,000
SRD	12,000
アクトフェンサー	6,000
アストロファイター(白黒)	28,000
ウルフファング	8,000
コブラコマンド	4,000
ダークシール	10,000
ワンダープラネット	5,000
臥龍列伝	18,000
空手道	8,000

アイレム	
IPMインベーダー	22,000
R-TYPEⅡ	10,000
アンダーカバーコップス	25,000
ファイヤーバレル	22,000
ムーンパトロール	18,000
レジェンドオブトンマ	6,000
ロードランナーⅣ	18,000
四川省Ⅱ	6,000
迷宮島	6,000

ジャレコ	
グラティア	10,000
ゲーム天国	8,000
テトリスプラス	8,000
テトリスプラス2	16,000
魔魁伝説	20,000

バンプレスト	
SDガンダム・サイコサラマンダの脅威	4,000
SDガンダム・ネオバトリング	6,000
ガンダムEXレビュー	14,000
ガンダムファイナルシューティング	20,000
クイズセーラームーン	20,000
美少女戦士セーラームーン	22,000
隠忍	12,000
機動戦士ガンダム	5,000

テクモ	
デッドオアアライブ++	TEL
ガズラー	10,000
サンダードラゴン	5,000
スーパーピンボールアクション	3,000
スターフォース	20,000
ストライクガンナー	6,000
ファイナルスターフォース	10,000
闘姫伝承	18,000
脳力向上委員会	2,000

MVS	
MV-4	20,000
MV-2	18,000
MV-1	14,000
MV-1F	16,000
MV-1FZ	15,000
KOF94	1,000
KOF95	3,000
KOF96	2,000
KOF97	12,000
KOF98	20,000
MV-1A	16,000
まる子デラックスクイズ	2,000
サムライスピリッツシリーズ	1,000~
ジョイジョイキッド	3,000
ソニックウイングス2	4,000
ソニックウイングス3	6,000
ティンクルスタースプライツ	18,000
トップハンター	3,000
ニンジャマスターズ	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
メタルスラッグ2	8,000
ワールドヒーローズシリーズ	1,000~
餓狼伝説シリーズ	1,000~
月華の剣士	3,000
神凰拳	3,000
戦国伝承2	2,000
天外魔境真伝	4,000
龍虎の拳シリーズ	1,000~

その他	
武力ONE P付	TEL
バトルバクレイド	TEL
ギャルズパニックS2	TEL
アームドポリスバトライダー	10,000
ウイッツ	3,000
カベールP付	16,000
ガンバード2	55,000
ギャルズパニックS	35,000
スーパー上海	5,000
ステッガー1	12,000
ストライカーズ1945	20,000
ゼロチーム	22,000
ソニックウイングスリミテッド	12,000
ドンデンラバー	5,000
ハイパーデュエル	8,000
ハチャメチャファイター	12,000
バツグン	18,000
ブランディア	12,000
マッドシャーク	22,000
ラビオレプス	15,000
ルート16	45,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
銀玉勝負 P付	25,000
上海	7,000
上海3	25,000
西遊降魔録	6,000
堕落天使	35,000
大牌幽	6,000
弾銃フィーバロン	15,000
牌蟲Ⅱ	5,000
妖魔忍法帖	10,000
霊界導師	10,000

麻雀・花札	
E雀さくら荘	TEL
スーパーリアル麻雀VS	TEL
対戦ホットギミック	TEL
対戦ホットギミック快楽天	TEL
CD麻雀花札・コスプレ天国2	TEL
E雀ハイスクール	38,000
ねらえトップスター	2,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	8,000
グッとE雀	1,000
ジャンピューター96	3,000
ジャンピューターSP	45,000
ファイナルロマンス2	23,000
ファイナルロマンスR	32,000
プリティセーラー18禁	18,000
レモンエンジェル	10,000
華銀河	22,000
華五光	35,000
世界の神秘	52,000
東洋の神秘	48,000
麻雀クラブ90s	2,000
麻雀バニラシンドローム	10,000
麻雀フォーカス	1,000
麻雀ミスコンテスト	1,000
麻雀学園祭	15,000
麻雀四姉妹・若草物語	14,000
麻雀早くヤッてよ	1,000
麻雀直立	45,000
麻雀同級生	4,000
流星雀士キララスター	10,000
恋こいしましょ	10,000

以上は最近入荷したタイトルのほんの一部です。詳しくはDMにて!!

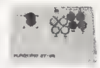
コントロールボックス

基板を操作するのがコントロールボックス。いく種類かありますのでお選びください。中古の取り扱いもしています。(中古は¥15,000~。ものによってはすでにいろんなケーブルが付いていますからお得かもしれませんね。)



AV6000 ¥26,000

常時取り揃えております



Σ8000TB ¥15,800



パナツインロング ¥38,000

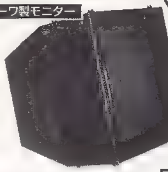


ベガJR. ¥29,800



ボードマスター ¥48,000

モニター



■キョーワ製モニター

画面はモニターで。はじめは家庭用のテレビモニター十分です。が、タテ画面ゲームや、家庭用テレビと相性の悪いゲームに行き当たったり、より美しい映像にこだわる場合は必需品です。こちらも中古の取り扱いあり。

そのた

コントロールボックスとテレビをつなぐケーブルは市販のものが使えたり、標準で付属したりします。別途必要な場合はミルキーウェイでそろえてください(¥3,000~5,000)。基板とコントロールボックスをつなぐハーネスもお客様の都合にあわせてお作りしています(¥3,000~)。

DM(ダイレクトメール)で、あとは基板ですが

常に自分の欲しい基板が売っているわけではないのがツライところ。そこで必要なのはこまめなチェックなわけで、そんなときはまよわずDMをとりよせおくのがいいでしょう。一度の申し込みで約6ヶ月、無料でお届けしています。基板のほか、コントロールボックスやモニターの在庫もありますので「いまは基板であそんでいないけど…」という方も遠慮せずお申し込みくださいね。

お申し込みは、お電話・FAX・はがきなどで
- お名前(読み仮名つき)
- お電話番号
- お届け先住所(郵便番号つき)

を教えてください。

なにかしらのご購入がありますと、最終ご購入日より6ヶ月、DMをお届けしています。

カードもOK!

※新作でのご利用はできません。

カードを使わない分割払いもできます。詳しくは、お気軽におたずね下さい。

VISA・JCBも使えます!!

お支払いは
- ヤマトの代引宅急便(商品お届け時にヤマトのドライバーが代金を受け取ります)
- 銀行振込
- 現金書留

がご利用できます。

新作予約OK!

気になるタイトルはまずはお電話ください。詳細がわかりしだいご連絡します。

買取強化継続中!

1枚より買取しています。こちらの提示する価格はあくまでも希望価格です。お客様からのご相談や交渉もお受けしますので、お気軽にお電話ください。

入荷待ち予約OK!

予約していただくと入荷のさいに優先してご連絡いたします。先によそで入手した場合やいらなくなった場合にキャンセルのお電話くださる方限定

電脳系 よろずSHOP 通販専門

平成大不況なんのその!!

PCB全品 10%OFF

1K=1,000円

※インスト・取説はコピーの場合があります。気になる方はお問い合わせください。

7/30～8/15まで!! 最新の在庫リストはインターネット又はFAXにてどうぞ。

SNK

ASO	11K
MVI（ソフト5本付）	12K
MVIFZ（ソフト5本付）	16K
MV-1A（ソフト5本付）	18K
MV-1B（ソフト5本付）	20K
MV-2（ソフト5本付）	19K
ヴァンガードⅡ	18K
ジョイフルロード（H付）	18K
スカイソルジャー	5K
ストリートスマート	3K
怒号層圏（Pなし）	10K
名人戦	3K

MVSロム

あしたのジョー伝説	6K
ゴウカイザー	3K
作戦名ラグナロク	4K
ジョイジョイキッド	2K
雀神伝説	4K
神凰拳	5K
スラッシュラリー	3K
戦国伝承2	1.5K
ちびまる子ちゃん	1.5K
トップハンター	2K
ネオボンバーマン	12K
パズルDEポン	1K
ファイトフィーバー	13K
風雲スーパータッグバトル	8K
フライングパワーディスク	3K
マジカルドロップ2	0.8K
マジカルドロップ3	5K
マジシャンロード	3K
マネーアイドルエクスチェンジャー	5K
みなさんのおかげさまです	3K
ラストリゾート	1.5K
龍虎の拳外伝	1.5K
ワールドヒーローズパーフェクト	2K

その他在庫あります。お問い合わせ下さい。

アイレム

R-TYPE	10K
R-TYPE Ⅱ	7K
Xマルチプライ	10K
10ヤード ファイト	2K
イメージファイト	9K
ガンフォース	7K
ぐっすんおよよ	3K
四川省	2K
四川省Ⅱ	3K
ジッピーレース	3K
トンマ	10K
ボンバーマンワールド	16K
迷宮島	3K
やんちゃ丸	7K
ロードランナー4	18K

カプコン

F1ドリーム	3K
USネイビー	7K
1942	6K
1943	7K
エグゼドエグゼス	20K
ガンスモーク	22K
キャプテンコマンドー	15K
キングオブドラゴンズ	14K
サイドアーム	7K
ストリートファイターⅢ 2nd	TEL
ストⅢサードストライク	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	27K
戦場の狼2（海外）	5K
ソンソン	8K
天地を喰らうⅡ	12K
ナイツ・オブ・ザ ラウンド	10K
バース	13K
バニッシャー	28K
ぷにっきーず	4K
マジカルテトリスミッキー	25K
ロストワールド（海外PCBのみ）	8K
ロストワールド（P付）	TEL

CPS Ⅱ

D&D Ⅱ（サブ）	27K
X-MEN	2K
ヴァンパイアセイヴァーⅡ（サブ）	3K
ヴァンパイアハンター（サブ）	1K
ヴァンパイアハンター2（サブ）	3K
スーパーストⅡX（サブ）	3K
ストゼロ（サブ）	1K
ストゼロ2α（サブ）	9K
虹色町の奇跡	3K
マザーボード	TEL

コナミ

GIジョー	25K
M.I.A	20K
TMNT	6K
X-MEN（2P）	15K
アステリスク	18K
イーアルカンフー	8K
ウイニングスパイク	6K
ガイアポリス	14K
クォース	3K
クライムファイターズ	12K
グリーンベレー	9K
コナミのピンポン	4K
コナミスーパーバスケット	2K
ゴルフィンググレイツ（レバー付）	5K
ゴルフィンググレイツⅡ（レバーボタン付）	6K
サーカスチャーリー	7K
サプライズアタック	6K
サラマンダ	18K
サラマンダ2	5K
サンダークロス	18K
サンダークロスⅡ	18K
少林寺への道	6K
新入社員とおるくん	8K
スーパーヘリ	8K
ゼクセクス	18K
ゼクセクス（海外verROM付）	22K
大好キッス	4K
対戦とっかえだま	4K
ツインビーヤッホー	4K
出たなツインビー	4K
ときめき対戦ぱずる玉	3K
とべ！ポリスターズ	7K
ドラグーンマイト	18K
ハードパンチャー	7K
バイオレントストーム	25K
ハイパーアストリート	7K
ハイパーオリンピック	4K
ハイパーオリンピック in ナガノ	5K
ハイパーオリンピック84	6K
バトルトライスト	23K
パロディウスだ!	3K
パワフルプロ野球96	1.5K
ファイナライザー	10K
ヘクシオン	1.5K
ポリネットウォリアーズ	10K
マンハッタン24部署	6K
メインスタジアム	1.5K
メガゾーン	9K
ロックンロープ（純正）	14K
ロードファイター	8K

ジャレコ

D-DAY	7K
エクセライザー	7K
エクセリオン	4K
グラティア	8K
ゲーム天国	7K
フォーメーションZ	7K
ファンタズム	7K
ロードオブキング	10K
わいわいジョッキーゲートイン	6K

セガ

オーライル	7K
カルテット	15K
ゴールデンアックスⅡ（2P）	28K
コットン	13K
サンダーフォースAC	5K
シャドーダンサー	6K
スクランブルスピリッツ	9K
スケ番雀士竜子（H付）	17K
青春スキャンダル	20K
タイムスキャナー	10K
ダンプ松本	10K
チョップリフター	7K
忍者プリンセス	22K
バーニングライバル	8K
パッシングショット	12K
バンクパニック	6K
フューチャースパイ	12K
フラワー	8K
ベイルート	9K
ホッパーロボ	20K
ボナンザブラザース	12K
モンスターランド	12K
モンスターレア	7K
ロボレス2001	13K

ST-Vカセット

ST-Vマザー（ソフト5本付）	24K
アストラスーパースターズ	2K
エランドール	6K
シーバスフィッシング	5K
花組対戦コラムス	1K
ファインドラブ	4K
プロ麻雀極S	2K
マイフェアレディ	5K

モデル2、モデル3

ゼロガンナー（A）	20K
ヴァーチャファイター3TB（電源H付）	20K
ファイティングバイパース	20K

タイトー

MJ-12	6K
エレベーターアクション	7K
黄金の城	20K
影の伝説	10K
ガンフロンティア（海外）	20K
功里金団	7K
サイキックフォース2012	12K
サイレントドラゴン	9K
地獄めぐり	7K
女子バレー	8K
タイガーヘリ	8K
ダイナミックスキー	7K
ピット&ラン	3K
フェニックス（海外）	10K
フロントライン（P無）	6K
マジカルデートEX	9K
リングファイター	3K
ルナーク	8K
ルナーク（海外）	8K
レイフォース	12K

F-Ⅱサブ

エレベーターアクションリターンズ	2K
きらめきスターロード	2K
逆鱗弾	1K
究極タイガーⅡ	1K
プチカラット	2K
ポップンポップ	2K
ランドメーカー	4K

データイースト

SRD	10K
空手道	4K
空牙	9K
クルードバスター	7K
サイドポケット	3K
シークレットエージェント	15K
ジェネシス	9K
スチャラカ空中戦（海外）	10K
ダークシールⅡ	8K
デスブレイド	7K
バーディトライ	2K
バルダーダッシュ	7K
ヘビースマッシュ	7K
ロボコップ	10K
ワンダープラネット	8K

ナムコ

F/A	12K
アウトフォクシーズ	15K
エメラルディア	2K
ギャラガ	3K
ギャプラス	7K
コズモギャング・ザ・ビデオ	7K
スーパーゼビウス	8K
スーパーパックマン	10K
スーパーワールドコート	3K
スタースイープ	3K
ゼビウス	3K
ダンシングアイ	19K
ディグダグ	4K
ティンクルピット	7K
ドラゴンセイバー	13K
ドラゴンバスター	12K
ニューマンアスレチック	6K
ネビュラスレイ	12K
マイエンジェル	0.8K
マイエンジェル2	1.5K
マイエンジェル3	7K
マッハブレイカーズ	18K
マッピー	8K
妖怪道中記	22K
リブルラブル	20K

ビデオシステム

F1グランプリⅡ	1.5K
ウェルトリス	6K
スーパーバレーボール	0.8K
スーパーフォーミュラ	1K
ソニックウィングス	6K
パイプドリーム	3K
ラビオレプス	15K

ライジング

疾風魔法大作戦	8K
バトルガレッガ	12K

テクノスジャパン

WWFレッスルフェスト	1.5K
エキサイティングアワー	3K
ザインドスリーナ	6K
ザ・ビッグプロレス	2K
出世大相撲	7K
ダブルドラゴン	5K
ダブルドラゴンⅡ	8K
ブロックアウト	1.5K

テクモ

エイトフォース	10K
スイマー	18K
スターフォース	15K
戦場	30K
タンクバスターズ	6K
テクモワールドカップ98	TEL
デッドオアアライブ++	TEL
でろーんでろでろ	2K
ピンボールアクション	3K
ボンジャック	14K
ワールドカップ90	1.5K

東亜プラン

Vファイブ	8K
ヴィマナ	8K
究極タイガー	6K
鮫!鮫!鮫!（2PverROM付）	20K
大旋風	4K
テキパキ	5K
ドギューン	7K
飛翔鮫	6K

カネコ

ジャンジャンパラダイス（サブ）	1.5K
富士山バスター	7K

その他

IQブロック	2K
JuJu伝説	8K
S・T・G	3K
アクウギャレット	18K
アマテラス	11K
アルティメットモータルコンバット3	42K
イスパイアル	5K
ウルトラ警備隊	18K
ウルトラマン	1K
エキサイティングサッカー	1.5K
オセロダービー	2K
カイロスの館	9K
カンガルー（純正）	20K
キャノンダンサー（新品同様品）	15K
クイズ セーラームーン	19K
グルメバトル料理王	10K
五月陣戦	2K
サンダー&ライトニング	1.5K
サンダードラゴン	6K
サンダードラゴン2	19K
ザ・ギネス	1.5K
上海3	22K
ジャンプバグ	22K
シュトラール	7K
将棋	3K
スカッシュ	2K
ステッガー1	9K
ストライカーズ1945	16K
スペースボンバー	16K
タスクフォースハリアー	7K
だるま道場	4K
弾銃フィーバロン	14K
チャイニーズヒーロー	4K
ツインイーグルⅡ	22K
テラフォース	6K
ドラゴンパンチ	3K
ドリフトアウト	2K
ドンキーコング3（純正）	12K
ハチャメチャファイター	10K
バルキューブ	1.5K
飛竜の拳	25K
ファイヤートラップ	5K
ヴァーチャボーリング（レバー可）	3K
ぷろっけん	3K
プライマルレイジ	8K
ボンピングワールド	3K
ポパイ（純正）	12K
マーカム	7K
マクロス	8K
マクロス2	9K
リアルブレイク	TEL
リムロッキンバスケット	2K
リリーフピッチャー	7K
霊界導士	9K
レジオネア	12K
連珠貴族	3K
ロジックプロ	3K
ロジックプロⅡ	1.5K

麻雀・花札

CD麻雀	TEL
E雀ハイスクール	35K
オープン麻雀	2K
かぐや姫	5K
銀玉勝負（P付）	12K
恋々しましょ	8K
恋々しましょⅡ	15K
雀々しましょ	14K
スーパー華パラダイス	2K
スーパーマル禁版	8K
スーパーリアル麻雀PⅡ	2K
スーパーリアル麻雀P4	9K
スーパーリアル麻雀P5	2K
スーパーリアル麻雀P6	5K
スーパーリアル麻雀P7	15K
対戦ホットギミック	TEL
ハイパーリアクション	9K
ハイパーリアクションⅡ	14K
華の舞	1.5K
華吹雪	10K
華弥生	2K
美女っ子学園	1.5K
ファイナルロマンス	2K
ファイナルロマンスⅡ	16K
ファイナルロマンス4	TEL
ファイナルロマンスR	27K
プリティセーラー18禁	13K
プリティセーラー2	12K
プロ麻雀 極	2K
麻雀学園	1K
麻雀学園祭	14K
麻雀競馬王	2K
麻雀コミック劇場	1K
麻雀女学園	1K
麻雀電子基板	15K
麻雀同級生	3K
麻雀同級生SP	4K
流星雀士キララスター	10K
ロイヤル麻雀	3K
若草物語	7K

◎麻雀他にも在庫多数有り！

その他、在庫ございます。お問い合わせください。

PCB各種の買い取り
PCBレスキュー部門修理受付中

価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。Eメールでも OK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

コントロールBOX、モニター パーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ!



付属品内容
○PCBセレクター基板
○（B）PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター NEW

とても使いやすい親切設計!

◎1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
◎もちろんセレクトボタンを使用することも可能。
◎各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!! 価格はTELにて！

◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
◎麻雀はやらないヨ！という方は……………… パナカスタム
◎1人用でOK、省スペース型 シグマ AV6000 & 8000ターボ
◎格闘ゲームメインの方へ… ベガJr
◎業界一のコストパフォーマンス ……………… コンボAV

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター



RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能

もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

25インチ（中古） ¥58,000（税別）
18インチ（中古） ¥38,000（税別）

サターン プレステ ゲームボーイ N64 プロアクションリプレイ 好評販売中

◎プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵新必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります。秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 ¥22,000（税別）
ACアダプタ別売¥1,580（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2(稀少品)	¥8,980
★スラムマスターズ(マッスルボマーの移植 日本未発売)	¥4,980
★タイムキラーズ(過激な格闘ゲーム、手足が…)	¥4,980
★グラインドストーマー(VVの海外版、良作)	¥3,980
★ミスパックマン(アメリカで大ヒット)	¥4,980
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥4,880
★パニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980
★パックマンⅡ（海外オリジナル、日本未発売）	¥5,980
★ペーパーボーイⅡ(日本未発売)	¥4,980
★シャクーフー(中古ですが再入荷!!)	¥3,980
★メガドライブ用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間 AM11:00～PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本

新作 **MORTAL KOMBAT4**
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!

フェイタリティ特価
¥10,800（税別）

注）64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です。
海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

コレクターズアイテム!!

セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。

少数入荷! 新品 **¥1,980（税別）**

※詳細はホームページにてご覧になれます。

矢印の方向に送信してください

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

ご注文主					
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番 ／ 局番 ／ 番号	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな 都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
ご注意…代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄	
処理日	
伝票No.	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

（キリトリ線）

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

1023

差出有効期間
2000年3月31日
まで

★切手はいりません

101-8791

010

東京都千代田区
神田神保町1-26　2F

（受取人）

株式会社　新声社
読者サービス部　行

101-8791 010

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。
☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。
☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。
（1枚のみの場合は不要です）

枚数	枚中	枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。	FAX	市外局番	局番	番号

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- 本「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」、または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文いただけます。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

ご記入の際にご注意ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　または　E-mail:dokusabi@shinseisha.co.jp

（キリトリ線）

ご注文主	お名前	ふりがな　㊞	電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日	
	郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな　都道府県					

	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
ご注文商品						
				送料	円（手数料	円）
	ご注意… 代引きには、送料一律500円と手数料がかかります。			合計金額		円

保護者名　㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time
www.alpha-net.ne.jp/users2/time

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

新作予約受付中!!

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています。詳細が決まりしだいご連絡を差し上げます。また、その他の新作基板も予約可能です。

【9月頃発売予定】	デッドオアアライブ2	予約受付中!
【10月発売予定】	ストライダー飛竜2	予約受付中!

カプコン

ストリートファイターEX2PLUS	発売中
ストⅢ3rd STRIKE	発売中
ストⅢ3rd STRIKE(ソフト)	発売中
ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	68,000
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	48,000
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	50,000
ストリートファイターⅢ	32,000
ストリートファイターⅢ(ソフト)	5,000
ウォーザード	32,000
ウォーザード(ソフト)	5,000
パワーストーン(NAOMI)	TEL
マジカルテトリス	28,000
テトリスグランドマスター	88,000
超鋼戦紀キカイオー	32,000
ストリートファイターEX2	55,000
スターグラディエイター2	55,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
ギガウイング(ソフト)	78,000
アルティメットエコロジー(海外)	68,000
ストZERO3(ソフト)	30,000
MARVELvsCAPCOM(ソフト)	36,000
ポケットファイター(ソフト)	16,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	1,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	500
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	6,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	15,000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	12,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	500
ストリートファイターZERO2(ソフト)	1,500
ストZERO2 ALPHA(ソフト)	7,000
ストリートファイター ALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
19XX(ソフト)	16,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
サイバーボッツ(ソフト)	4,000
X-MEN(ソフト)	3,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	6,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストⅡX(ソフト)	5,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストⅡ(ソフト)	2,000
CPSⅡマザー	12,000
1942	8,000
1942(海外)	6,000
1943	8,000
エグゼドエグゼス	20,000
F1ドリーム	3,000
エリア88	15,000
キャプテンコマンドー	12,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
サイドアーム	8,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	7,000
セクションZ	20,000
戦場の狼Ⅱ(海外)	10,000
天地を喰らう	18,000
トップシークレット	17,000
バース	10,000
バルガス	6,000
ブラックドラゴン	15,000
ブラックドラゴン(海外)	12,000
魔界村	15,000
ラストデュエル	5,000
ワンダー3	25,000
ワンダー3(海外)	18,000

アイレム

R-TYPE	15,000
R-TYPEⅡ	8,000
エックスマルチプライ	12,000
海底大戦争	26,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	2,000
サンダーブラスター	12,000
ファイアーバレル	16,000
フック	16,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000
メジャータイトル2	15,000
ロードランナー3	38,000

セガ

★NAOMI★	
全日本プロレスジャイアントグラム(ハーネス付)	TEL
ゾンビリベンジ(コンパネ、ハーネス付)	TEL
★MODEL3★	
バーチャストライカー'99	TEL
バーチャファイター3tb(PCBのみ)	12,000
バーチャファイター3(PCBのみ)	10,000
★ST-V★	
アストラスーパースターズ(ソフト)	3,000
イントロ DONDON!	500
ウインターヒート(ソフト)	300
エジホン探偵事務所(ソフト)	1,000
エランドール(ソフト)	8,000
コラムス'97(ソフト)	500
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	2,000
紫炎龍(ソフト)	1,000
全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ソフト)	300
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	1,000
対戦タントアールサシッス(ソフト)	6,000
デカスリート(ソフト)	500
バーチャファイターキッズ(ソフト)	20
バーチャル麻雀(ソフト)	500
ばくばくアニマル(ソフト)	200
ファイナルアーチ(ソフト)	200
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
まうすケのオジャマざわーるど(ソフト)	5,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	2,000
ウォーリーを探せ(P付)	12,000
エイリアンストーム	12,000
オーライル	5,000
カロリーくんvsモグラニアン	6,000
クラッチヒッター	1,000
ゴールデンアックス	6,000
コラムス2	2,000
サイバーポリス イースワット	5,000
忍	8,000
スパイダーマン	15,000
ダイナミックカントリークラブ	1,000
チョップリフター	15,000
ティップタップ	15,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
フューチャースパイ	20,000
フリッキー	22,000
ホッパーロボ	35,000
モンスターランド	15,000
レッスルウォー	3,000
ロボレス2001	23,000

コナミ

グラディウスⅣ	140,000
実況パワフルプロ野球'96	500
実況パワフルプロ野球'EX98(ソフト)	500
実況パワフルプロ野球'EX(ソフト)	100
進め対戦ぱずるだま	2,000
飛べ!ポリスターズ	3,000
ダークフォースレジェンド(ソフト)	10,000
★SYSTEM GX★	
ウイニングスパイク	7,000
ゴルフィンググレイツ2(P付)	10,000
だい好キッス	7,000
だい好キッス(ソフト)	3,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	500
対戦とっかえ玉(ソフト)	2,000
ときメモ対戦ぱずる玉	2,500
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
極上パロディウス	7,000
ツインビーヤッホー	4,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
ドラグーンマイト	23,000
イーアルカンフー	5,000
クイズ学問のススメ	2,000
クライムファイターズ	12,000
クライムファイターズ2(4pVER)	8,000
グラディウスⅡ	20,000
ゴルフィンググレイツ(ボリューム付)	2,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	1,000
サプライズアタック	2,000
サンダークロス	20,000
G.I.JOE	40,000
シティーボンバー	15,000
少林寺への道	6,000
新入社員とおるくん	15,000
スーパーコブラ(海外)	20,000
T.M.N.T	4,000
特殊部隊ジャッカル(海外)	15,000
ハイパーオリンピック	7,000
ハイパーオリンピック'84	8,000
ハイパースポーツスペシャル	6,000
バッキーオヘア	18,000
バトランティス	30,000
パロディウスだ!	3,000
ファイナライザー	15,000
ブーヤン	16,000
ポリネットウォーリアーズ	8,000
マンハッタン24分署	8,000
ラビリンスランナー	35,000
リングの王者	3,000
ロックンロープ	18,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000

データイースト

カルノフ	15,000
ザビガ	50,000
ザ・ビッグプロレスリング	2,000
ジョー&マックリターンズ	14,000
スタジアムヒーロー	1,000
デスブレイド	10,000
ファイターズヒストリー	2,000
ファイティングファンタジー	18,000
プロテニス	10,000
ミステリアスストーンズ	15,000
リバレーション	6,000
ワールドカップバレー'95	8,000

東亜プラン

ヴィマナ	10,000
達人王	14,000
ドギューン	8,000
バツグン	12,000
フィグゼイト	9,000
V・V	6,000

タイトー

★G-ネット★	
RCでGO!	発売中
スーパーパズルボブル(PCB)	TEL
スーパーパズルボブル(ソフト)	TEL
おてなみ拝見(PCB)	TEL
おてなみ拝見(ソフト)	TEL
カオスヒート(ソフト)	12,000
レイクライシス	120,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	15,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)	500
究極タイガー2(ソフト)	1,000
きらめきスターロード(ソフト)	10,000
ダライアス外伝(ソフト)	7,000
パズルボブル2(ソフト)	500
パズルボブル2X(ソフト)	500
パズルボブル3(ソフト)	1,000
パズルボブル4(ソフト)	8,000
プチカラット(F3)(P無)	1,500
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	4,000
ランドメーカー(ソフト)	10,000
阿修羅ブラスター	12,000
ヴォルフィード	5,000
エレベーターアクション	10,000
黄金の城	25,000
女三四郎	30,000
影の伝説	10,000
キックエンドラン	3,000
ギャラクティックストーム	28,000
クイズH.Q.	5,000
クイズ地球防衛軍(サブ)	1,000
グレートソードマン	22,000
ザ・運動会	25,000
鮫!鮫!鮫	20,000
G-DARIUS VER2	12,000
スペースインベーダーDX	4,000
スラップショット	2,000
タイムトンネル	10,000
ダイノレックス	8,000
中華大仙	4,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	10,000
ドンドコドン	10,000
バーディーキング2	10,000
ハットトリックヒーロー	5,000
ハットトリックヒーロー'93	10,000
ハレーズコメット	15,000
飛翔鮫	6,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
ファイティングホーク	6,000
フェアリーランドストーリー	30,000
フェニックス	18,000
プレピリアン(P付)	30,000
フロントライン(P無)	10,000
べんべろべえ	32,000
ライディングファイト	20,000
ラスタンサーガ	18,000
ルナーク	10,000
レイダース5	50,000
レイメイズ	20,000
レインボーアイランド	25,000
レインボーアイランドEX	18,000

ナムコ

鉄拳タッグトーナメント(新品)	248,000
パカパカパッション(P付)(新品)	78,000
パカパカパッション(P付)	60,000
アウトフォクシーズ	20,000
F/A	10,000
オーダイン	15,000
ギャラガ	5,000
ギャプラス	7,000
コズモギャングザパズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
スーパーワールドスタジアム'92	6,000
スーパーワースタ'93激闘版	6,000
スーパーワースタ'93激闘版(ROM)	500
ゼビウス	5,000
タンクフォース	27,000
ティンクルピット	6,000
ディグダグ	5,000
デンジャラスシード	27,000
トイポップ	35,000
ナックルヘッズ	14,000
ナムコクラシックVol.2	25,000
ニューラリーX	25,000
パックマニア	35,000
パックランド	18,000
パラデューク	15,000
ピストル大名の冒険	27,000
ボスコニアン	15,000
マーベルランド	16,000
ランパート	10,000
リブルラブル	38,000
ロンバーズ	35,000

ジャレコ

アイドル雀士スーチーパイⅢ (7月下旬発売予定)	予約受付中
アイドル雀士スーチーパイⅡ	20,000
エクセライザー	10,000
エクセリオン	2,000
銀河任侠伝	23,000
ゲーム天国	8,000
テトリスプラス	10,000
テトリスプラス(サブ)	3,000
バルトリック	38,000
VS雀士プランニュースター(対戦基板)	32,000
VS雀士プランニュースター(シングル基盤)	35,000
ぶたさん	32,000
プラスアルファ	27,000
ベストバウトボクシング	10,000

トライ ホームページ開設!

http://www.try-inc.co.jp/

タイトー カナリー



¥60,000～

アイレム マドンナ



¥68,000～

コナミ DOMY Jr.



¥70,000～

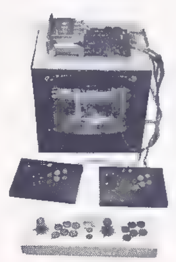
カプコン Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



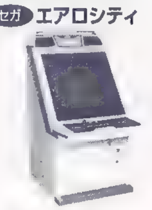
¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

セガ エアロシティ



¥58,000～

セガ アストロシティ



¥100,000～

ジャレコ PONY mk.Ⅳ



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

鉄拳タッグトーナメント、KOF99新登場!!

新製品 予約受付中

■バーチャストライカー2ver.2000 8月上旬発売予定
価格¥258,000(OP価格・他にI/Oボードが必要です)
通販特価¥298,000(送料・税込)
分割:¥??,?00×12回 ¥??,?00×24回

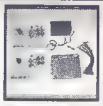
■鉄拳タッグトーナメント 7/8,9発売予定
価格¥248,000(OP価格)
通販特価¥257,000(送料・税込)
分割:¥24,200×12回 ¥13,200×24回

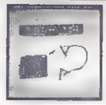
■KOF' 99(ネオジオ) 7/22,23発売予定
価格¥169,000(予定価格)
通販特価¥175,000(送料・税込)
分割:¥16,500×12回 ¥8,900×24回

■ストリートファイターEX2プラス(ロム)
価格¥138,000
通販特価¥142,000(送料・税込)
分割:¥13,300×12回 ¥7,300×24回

■対戦ホットギミック 予約受付中
価格¥178,000(OP価格) 8月発売予定

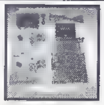
■デッドオアアライブ2(テクモ)
家庭用TV、パソコンモニターが使えます。
予約受付中(発売日、価格とも未定)

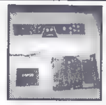
バーチャストライカー2ver.2000 シグマセット

バーチャストライカーver.2000
AV6000/Σ8000×2
I/Oボード
特製ハーネス(電源付)
通販特価(送料・税込) ¥384,000
初回 ¥36,488 ¥36,200×11回 / 初回 ¥20,756 ¥19,700×23回 / 初回 ¥15,344 ¥14,000×35回

バーチャストライカー2ver.2000 ボードマスターセット

バーチャストライカーver.2000
ボードマスター
I/Oボード
特製ハーネス(電源付)
通販特価(送料・税込) ¥374,000
初回 ¥36,168 ¥35,200×11回 / 初回 ¥19,916 ¥19,200×23回 / 初回 ¥16,184 ¥13,600×35回

バーチャストライカー2ver.2000 ベガJRセット

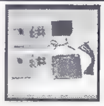
バーチャストライカーver.2000
ベガJR
I/Oボード
特製ハーネス(電源付)
通販特価(送料・税込) ¥358,000
初回 ¥34,556 ¥33,700×11回 / 初回 ¥18,572 ¥18,400×23回 / 初回 ¥16,128 ¥13,000×35回

鉄拳タッグトーナメント シグマセット

鉄拳タッグトーナメント(PCB)
AV6000
Σ8000×2
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥322,000
初回 ¥31,204 ¥30,300×11回 / 初回 ¥17,848 ¥16,500×23回 / 初回 ¥14,252 ¥11,700×35回

鉄拳タッグトーナメント ボードマスターセット

鉄拳タッグトーナメント(PCB)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥312,000
初回 ¥39,784 ¥29,400×11回 / 初回 ¥17,008 ¥16,000×23回 / 初回 ¥11,592 ¥11,400×35回

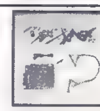
鉄拳タッグトーナメント ベガJRセット

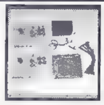
鉄拳タッグトーナメント(PCB)
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥296,000
初回 ¥28,172 ¥27,900×11回 / 初回 ¥15,664 ¥15,200×23回 / 初回 ¥11,536 ¥10,800×35回

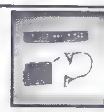
KOF' 99 シグマセット

KOF' 99(ソフト)
MV-1(中古)
AV6000、Σ8000ターボ×2
特製ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) ¥268,000
初回 ¥26,176 ¥25,200×11回 / 初回 ¥15,612 ¥13,700×23回 / 初回 ¥13,188 ¥9,700×35回

KOF' 99 ボードマスターセット

KOF' 99(ソフト)
MV-1(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥258,000
初回 ¥24,756 ¥24,300×11回 / 初回 ¥14,772 ¥13,200×23回 / 初回 ¥10,528 ¥9,400×35回

KOF' 99 ベガJRセット

KOF' 99(ソフト)
MV-1(中古)
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥242,000
初回 ¥23,144 ¥22,800×11回 / 初回 ¥13,428 ¥12,400×23回 / 初回 ¥10,472 ¥8,800×35回

ストリートファイターEX2プラス シグマセット

ストリートファイターEX2プラス
AV6000、Σ8000ターボ×2
特製ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込) ¥310,000
初回 ¥29,720 ¥29,200×11回 / 初回 ¥16,840 ¥15,900×23回 / 初回 ¥12,460 ¥11,300×35回

ストリートファイターEX2プラス ボードマスターセット

ストリートファイターEX2プラス
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥300,000
初回 ¥28,300 ¥28,300×11回 / 初回 ¥16,000 ¥15,400×23回 / 初回 ¥13,300 ¥10,900×35回

ストリートファイターEX2プラス ベガJRセット

ストリートファイターEX2プラス
ベガJR
特製ハーネス
通販特価(送料・税込) ¥284,000
初回 ¥27,788 ¥26,700×11回 / 初回 ¥14,656 ¥14,600×23回 / 初回 ¥13,244 ¥10,300×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-2(新製品)
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
※希望者の方にはカタログを送ります

!パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応
ティスプル(姉妹機 定価¥19,800)
通販特価(送料・税込) ¥18,000
*RGB出力のみ対応

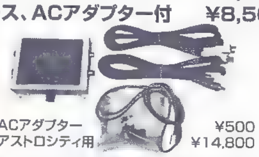
平面RGB TV ビデオ付 25型KV-25SVF1

新発売
通販特価 ¥118,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥11,100×12回 ¥6,000×24回

平面RGB TV(ベガシリーズ) 21型KV-21SF1

新発売
通販特価 ¥76,000(送料・税込)
(21Pアダプター付)
分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回

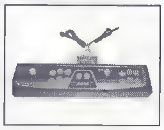
●21P用アダプター ¥5,000 ●PS用マルチケーブル ¥3,000

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロシティ用 ¥14,800

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000	12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150	ブラストシティ/アストロ底ケース…	¥7,500
56PJコネクター	¥550	圧着端子	¥20~
〃 2L12Bパネル	¥13,500	光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500	レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150	連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500	ジョイファミケース(8穴)	¥2,800

29インチモニター(ケース付)
○ブラストシティ用(ドリームキャスト対応)
通販特価¥178,000(送料・税込)
分割¥16,700×12回 ¥9,100×24回
○ウェンディII用(ドリームキャスト新JAMMA対応対応)
通販特価¥168,000(送料・税込)
分割¥15,800×12回 ¥8,600×24回

ドリームキャストコンパネ&ハーネス
●ドリームキャストコンパネ2L12B ……¥29,800
●コントロールボックス用ハーネス
・シグマ用 ¥10,800
・ボードマスター用 ¥19,800
・ベガ用 ¥19,800


KOF'99、鉄拳タッグトーナメント筐体付

KOF' 99 +ブラストシティ

通販特価 ¥453,000(送料・税込)
【分割】¥23,200×24回 ¥16,500×36回

鉄拳タッグトーナメント +ブラストシティ

通販特価 ¥480,000(送料・税込)
【分割】¥24,600×24回 ¥17,500×36回

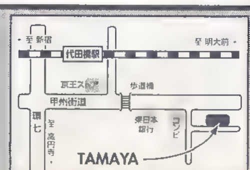
今月のお買得基板

鉄拳3	50,000
ストゼロ3(ロム)	18,000
ジョジョの奇妙な冒険(ロム)	38,000
ストリートファイターEX2PLUS	158,000
パカパカパッション	48,000
ソウルキャリバー	70,000
バーチャストライカー99	228,000
カプコン	
キカイオー	32,000
マーヴルvsカプコン(ロム)	35,000
ストゼロ2(ロム)	2,000
ストII'ターボ	5,000
テトリスグランドマスター	65,000
ストリートファイターEX2	45,000
ナムコ	
鉄拳2	18,000
マイドリームホース	48,000
ワースタ98	45,000
ソウルエッジ	12,000
コナミ	
ウィニングスパイク	10,000
Sピンパチャンプ	58,000
だい好キッス	5,000
グラディウス4	120,000
タイトー	
アルカノイドR(コンパネ付)	28,000
プチカラット(コンパネ付)	28,000
パズルボブル2X	25,000
パズルボブル4	35,000
セガ	
コットン2(ロム)	2,000
ST-V(マザー)	12,000
ゾンビリベンジ(P付)	150,000
バーチャファイター2	5,000
バーチャファイター2.1	6,000
バーチャファイター3	12,000
バーチャファイター3tb	15,000
バーチャストライカー' 98	158,000
SNK	
月華の剣士	3,000
月華の剣士2	8,000
KOF' 98	12,000
メタルスラッグ2	8,000
その他	
ウルトラマン	2,000
仮面ライダーバトルレーサー	5,000
機動戦士ガンダム	3,000
シーバスフィッシング	25,000
上海II	25,000
ゼロガンナー	25,000
ソニックウイングス	5,000
大工の源さん	3,000
パイロットキッズ	18,000
ドリフトアウト	2,000
バルーンブラザーズ	5,000
富士山バスター	5,000
フレームガンナー	58,000
カプコンボーリング	12,000
レディバグ	8,000

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26 HPアドレス http://www3.tky.3web.ne.jp/~rakusuke/tamaya
●営業時間:平日AM9:30~PM6:30 土曜AM9:30~PM6:30 ●定休日:日曜・祝日

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方、詳しい資料さし上げます。電話、FAX、葉書等で申し込み下さい。無料です。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター



Mak!
Arcade Software+Hardware

「マックジャパン・メンバーズ・クラブ」会員大募集!!

特典1 「新作新品PCB、OP価格より¥20,000引き!」
＊一部商品・ソフトボードは除きます

特典2 「中古PCB、店頭表示価格より10%OFF!」
＊一部商品は対象外です

特典3 「DM(ダイレクトメール)で新作情報をGET!」

その他 「随時メンバー特別優待、会員向け企画有り!」

★入会金は一切無料。有効期限は特にございません。

ご入会・使用方法
- 「プラス館」に直接ご来店下さい。必要事項をご記入していただければ、その場で会員カードを発行いたします。
- 身分証明書(運転免許証・保険証・学生証)を一点お持ち下さい。
- 遠方の方などで直接のご来店が難しい場合等はご連絡下さい。別途ご案内申し上げます(プラス館へご連絡下さい)
- 商品ご購入時には、必ず会員カードをご提示下さい。本会員カードはご本人のみ有効です。
- 商品ご予約の際には、会員NO.、会員名などを確認させていただきます。他の割引特典との併用はできません。
- 会員カードは「プラス館」「本店」のいずれでも有効です。

今月のおもな基板販売リスト 1K=1,000円

<予約受付中>	
バーチャストライカーver2000	会員特別割引有/TEL
ストライダー飛竜2	会員特別割引有/TEL
対戦ホットギミック3	会員特別割引有/TEL
<カプコン>	
ストリートファイターEX2PLUS	TEL
CPシステムⅢマザーボード	28K
ストⅢ3rdストライク	178K
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)Sファイル付	58K
ストⅢ2ndインパクト	38K
ストリートファイターⅢ	30K
ウォーザード	30K
CPシステムⅡマザーボード	12K
マーヴルvsカプコン(ソフト)	40K
MSHvsSF(ソフト)	20K
X-MENvsSF(ソフト)	16K
アルティメットエコロジー海外版(ソフト)	78K
ストZERO3(ソフト)	33K
ポケットファイター(ソフト)	18K
ダンジョンズ&ドラゴンズ(ソフト)	15K
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35K
クイズ虹色町の奇跡(ソフト)	4K
超鋼戦紀キカイオー	45K
私立ジャスティス学園	55K
パワーストーン	88K
ワンダー3	25K
ラストデュエル	5K
ロックマン・ザ・パワーバトル	10K
バース	12K
チキチキボーイズ	10K
ブラックドラゴン	16K
ひげ丸	18K
エグゼドエグゼス	22K
キャプテンコマンドー	14K
ストリートファイターⅡ'ターボ	8K
ストリートファイター(ハーネス付)	16K
ナイツオブザラウンド	12K
闘いの挽歌	22K
天地を喰らうⅡ	18K
<セガ>	
ダイナマイトベースボールNAOMI(P付)	98K
ダイナマイトベースボール97(P付)	32K
バーチャストライカーver99	248K
STVマザー	18K
エランドール(ソフト)	8K
ガーディアンフォース(ソフト)	1K
シーバスフィッシング(ソフト)	8K
スティープスロープスライダー(ソフト)	10K
レイディアントシルバーガン(ソフト)	1K
上海万里の長城(ソフト)	18K
アレックスキッド	18K
オーライル	8K
カルテット2	18K
カロリー君vsモグラニアン	8K
コットン	14K
サンダーフォースAC	7K
スパイダーマン	18K
テディボーイブルース	22K
フリッキー	18K
ロボレス2001	15K
バーチャファーター3TB	15K
バーチャファーター3	8K
ファイティングバイパーズ	28K
ラストブロンクス	28K
<タイトー>	
Gネットマザー	115K
RCでGO!(ソフト)	TEL
カオスヒート(ソフト)	15K
レイクライシス(ソフト)	15K
スーパーパズルボブル(ソフト)	28K
F3マザーボード	15K
インベーダーDX(ソフト)	5K
パズルボブル4(ソフト)	12K
ランドメーカー(ソフト)	8K
Gダライアス	12K
Gダライアスver2	14K
インベーダーDX	5K
エレベーターアクション	9K
グレートソードマン	18K
クロスシューター	8K
サンダーフォックス	7K
ジャングルキング	28K
スラップファイト	8K
デッドコネクション	10K
どんどこどん	7K
ハレーズコメット	15K
ファイターズインパクト	13K
プレビリアン	15K
まじかるデート(卒業)	8K
メタルブラック	17K
レイストーム	16K
究極タイガー	12K
<ナムコ>	
鉄拳タッグトーナメント	TEL
アウトフォクシーズ	22K
F/A	14K
オーダイン	18K
スカイキッド	18K
デンジャラスシード	22K
ドラゴンバスター	12K
ニューマンアスレチック	7K
ネビュラスレイ	15K
バーニングフォース	20K
ピストル大名の冒険	32K
ファイティングレイヤー	78K
ポスコニアン	28K
マーベルランド	20K
リブルラブル	25K
ローリングサンダー2	15K
ロンバーズ	25K
鉄拳2verβ	35K
鉄拳3	68K
<アイレム>	
R-TYPE	15K
R-TYPE2	10K
イメージファイト	10K
サンダーブラスター	12K
ドラゴンブリード	10K
パーフェクトソルジャーズ	18K
フック	18K
メジャータイトル2	18K
ロードランナー4	15K
怪傑ヤンチャ丸	8K
大工の源さん	4K
海底大戦争	25K
迷宮島	5K
<SNK>	
KOF99	TEL
NEOGEOマザー	16Kより
くにおの熱血ドッヂボール伝説(日本未発売)	25K
KOF97	12K
KOF98	18K
マネーアイドルエクスチェンジャー	12K
キャプテントマディ	38K
ショックトルーパーズ	8K
ショックトルーパーズ2nd	12K
NEOGEOカップ98	13K
ブレイジングスター	12K
メタルスラッグ	12K
メタルスラッグ2	15K
月華の剣士2	12K
HYPERネオジオ64マザー	80K
侍魂(ソフト)	5K
アスラ斬魔伝(ソフト)	8K
餓狼伝説ワイルドアンビション(ソフト)	18K
武力ONE(ソフト)	78K
<コナミ>	
コナミ80sアーケードギャラリー	68K
A-JAX	25K
ガイアポリス	16K
沙羅曼蛇	28K
シティーボンバー	12K
トライゴン	15K
ドラグーンマイト	22K
ハイパーオリンピック84	10K
バトルトライスト	35K
ファイティング武術2	30K
ライフフォース	25K
ロードファイター	8K
忍者タートルズ	7K
魔獣の王国	38K
<彩京>	
ガンバード	10K
ストライカーズ1945	23K
ストライカーズ1945Ⅱ	43K
戦国ブレード	13K
<ジャレコ>	
エクセライザー	5K
ゲーム天国	10K
テトリスプラス	6K
テトリスプラス2	12K
ファンタズム	10K
ロッドランド	18K
魚ボコ	6K
<テクモ>	
エイトフォース	10K
ガズラー	12K
がんばれギンくん	5K
スターフォース	17K
デッドオアアライブ	15K
ハチャメチャファイター	18K
<データイースト>	
アクトフェンサー	10K
ジェネシス	13K
スカルファング	12K
トリオザパンチ	32K
バルダーダッシュ	15K
<東亜プラン>	
VV	8K
スノーブラザース	10K
ゼロウィング	12K
バツグン	16K
達人王	15K
<バンプレスト>	
SDガンダムネオバトリング	10K
アクウギャレット	15K
クイズセーラームーン	15K
マクロス	10K
マクロスプラス	25K
<ビスコ>	
ステッガー1	10K
五月陣戦2	15K
SSVマザー	8K
女流将棋教室	28K
クイズ料理王(ソフト)	2K
<ビデオシステム>	
ソニックウイングス	5K
ソニックウイングスLIMITED	15K
ラビオレプス	18K
闘神ブレイザーズ	8K
<カネコ>	
ギャルズパニック3	22K
ジャッキーチェン2	58K
大江戸ファイト	15K
<ライジング>	
バトライダー	10K
バトルガレッガ	18K
<UPL>	
XXミッション	8K
タスクフォースハリアー	6K
ノバ2001	18K
<アトラス>	
首領蜂	28K
怒首領蜂	58K
<その他>	
ライデンファイターズ	42K
サンダードラゴン	7K
アシュラブレード	48K
クラッシュローラー	15K
サンドスコーピオン	10K
ハイパーデュエル	10K
ブルーホーク	12K
リバーパトロール	48K
大王	18K
西遊記(三国戦記の前作)	35K
中国龍3	48K
<麻雀・花札>	
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	15K
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	28K
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	48K
スーチーパイⅡ	13K
スーパーリアル麻雀PVⅡ	15K
セーラーウォーズ	8K
対戦ホットギミック(ケーブル付)	38K
ホットギミック2快楽天(ケーブル付)	68K
麻雀学園祭	22K

大好評！毎週更新！情報料無料！【マックジャパンFAX情報サービス】
ストックリストに加え新作情報BOXも開設！さらにパワーアップ！

新作情報BOX(リリース予定、OP価格等)も開設致しました。個人の方だけでなく、業者の方にもお役に立ちます！

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→

②ボックス番号をプッシュ

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

◎最新リストBOX NO.
444444#

◎新作情報BOX NO.
444456#

と押して下さい。

注：トーン信号で発信下さい

→

③あなたのFAX番号

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→

④あなたのお手元に!

マックジャパン
最新リストが
取り出せる！
もちろん情報料は
無料です。

新品・中古PCB予約受付中

1. 新作新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由!中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払いは代引きで!
(お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです)
◎各種クレジットカードOK! VISA MasterCard JCB NICOS Orico DC 他
◎分割最長60回まで

中古筐体<きょうたい>・モニター



この他にも
機種多数!
お問い合わせ下さい

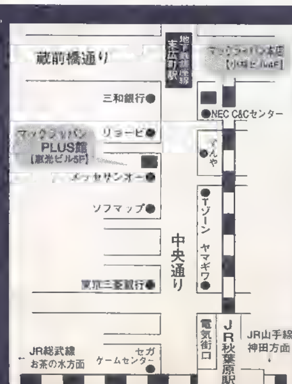
Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

営業時間：(2店共通)
平日 午前11時〜午後7時
土曜 午前10時〜午後7時
日祝 午前10時〜午後6時

本店
Address：東京都千代田区外神田4-7-2小林ビル4F
TEL：03-3255-0737
FAX：03-3255-0738

プラス館
Address：東京都千代田区外神田3-14-6恵光ビル5F
TEL：03-3255-4555
FAX：03-3255-4556

Internet
Web：http://www.mak-jp.com
国内専用 E-mail：makplus@mak-jp.com
★E-mailアドレスの変更：mak@mak-jp.com→makplus@mak-jp.com



マックジャパン会員大募集!!



本日全国一斉発売!

お待たせいたしました! 本日より、マルチ対戦型トレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ～覚醒の乙女たち～」が、全国一斉発売となります!!
全国の有名書店・ゲームショップ・玩具店・カードショップ等でお買い求め下さい。

「アクエリアンエイジ～覚醒の乙女たち～」カード全207種類

スターターBOX [ルールブック付]	50枚入り	1300円(税別)
ブースターパック	12枚入り	400円(税別)

「アクエリアンエイジ」関連グッズ

オフィシャルカードホルダー　好評発売中!!　1800円(税別)
付属特典はβ版プロモーションカード2枚! イラストは「美樹本晴彦」「都築和彦」の両氏です。
また、「アクエリアンエイジ」プレイマットも付きます。

デッキケース　好評発売中!!　350円(税別)
カードの持ち運びに便利なカードケースが登場。カードの保護に、デッキの持ち運びに活躍!
対戦プレイには必須のアイテムです

オリジナルサウンドトラック　好評発売中!!　2000円(税別)
TVで放映中の「アクエリアンエイジ」のCMソングなどを収録。特典は「七瀬葵」描き下ろしカード!
このカードはCDのみの特典となっており、本製品版には封入されません。

ビギナーズマニュアル　好評発売中!!　400円(税別)
「アクエリアンエイジ」のゲームシステムなどを解説した入門書の決定版!付属特典は「アクエリアンエイジ」プレイマット! プレイマットは、カードホルダー付属のものと同じになります。

あづみ冬留
石田敦子
うめつゆきのり
大貫健一
大張正己
思い当たる
垣野内成美
角井陽一
神崎らいむ
騎羅
コゲどんぼ
後藤圭二
ことぶきつかさ
近藤敏信
G=ヒコロウ
しらとりれいこ
新谷かおる
都築和彦
道満晴明
とがわはなまる
鷹見唯子
七瀬葵
ひかゆ
平野俊貴
ぽよよん♡ロック
美樹本晴彦
水上広樹
…他、豪華執筆陣

©BROCCOLI

「アクエリアンエイジ」のテレビCMを全国で放送中!!

宇宙海賊ミトの大冒険 2人の女王様…テレビ東京→(月)25:15～
ベターマン…………テレビ東京→(木)25:15～
テレビ大阪→(火)26:15～
パワーストーン…………TBS系列→(土)17:00～
ゴクドーくん漫遊記……テレビ東京/テレビ北海道
テレビ大阪/テレビ愛知
テレビせとうち/TXN九州
→(金)18:30～
※この他の番組でも放送中!!

アクエリアンエイジホームページアドレス
http://www.aquarian-age.org/

ブロッコリーホームページアドレス
http://www.broccoli.co.jp/

アクエリアンエイジ大会&講習会日程

本製品版大会を全国規模で開催

11月には全国大会を開催予定!! テクニックを磨いて刻(とき)を待て!!

※この大会では本製品版を使用します。β版は使用できません。ご了承下さい。

7月31日(土)

東京
池袋サンシャイン
03-5372-6201

愛知
フューチャービー名古屋
052-269-2721

8月1日(日)

東京
イエローサブマリン秋葉原
ゲームショップ
03-3526-3828

静岡
イケヤ文楽館 高林店
053-475-5211

大阪
カードショップ パンゲア
06-6764-7111

愛知
オン ザ フィールド 名古屋店
052-261-2651

8月7日(土)

千葉
フューチャービー八千代台
047-486-1057

愛知
TVパニック
セントラルパーク店
052-950-3363

北海道
紀伊国屋書店厚別店
011-892-6101

京都
フューチャービー京都
075-803-0500

8月8日(日)

東京
イエローサブマリン渋谷
カードショップ
03-5489-9890

北海道
イエローサブマリン札幌店
011-213-6003

京都
喜久屋書店漫画館京都店
075-254-3555

8月14日(土)

千葉
イエローサブマリン千葉店
043-227-5388

群馬
フューチャービー高崎
027-330-3523

高知
Freaks
088-825-4911

8月15日(日)

東京
イエローサブマリン池袋
ゲームショップ
03-5953-5808

北海道
Do-ing南郷店
011-861-6001

8月21日(土)

静岡
トイショップ モンキーペア
054-271-8898

愛知
メロンブックス名古屋
052-453-2877

8月22日(日)

東京
フューチャービー東京
03-3296-8333

神奈川
メディアポリス厚木店
0462-21-9935

宮城
喜久屋書店漫画館仙台
022-716-2021

愛知
おもちゃのメルヘン
052-877-0909

8月28日(土)

千葉
アーク八街榎戸店
043-441-0555

愛知
フューチャービー名古屋
052-269-2721

8月29日(日)

静岡
フューチャービー浜松
053-460-6777

鹿児島
ひょうたん書店
099-253-2925

山口
フューチャービー徳山
0834-32-6296

9月4日(土)

福島
シーガル郡山店
024-921-6450

東京
アニメショップ コミット
03-3257-8815

北海道
TCGショップ グリフォン
0166-35-2004

9月5日(日)

東京
マジックフォーチュン八王子店
0426-44-1910

滋賀
ゲームプラザ元気302
077-574-2502

北海道
フューチャービー コレックス平岸
0166-35-2004

9月11日(土)

北海道
TSUTAYA 苫小牧バイパス店
0144-68-6666

9月12日(日)

静岡
フューチャービー清水店
0543-48-9835

北海道
ミント帯広店
0155-24-2587

熊本
(株)金龍堂
096-352-3828

9月15日(祝)

三重
トイーズ ヤハシ
059-225-1024

9月18日(土)

埼玉
トマトクラブ 久喜店
0480-22-7518

栃木
トマトクラブ 佐野店
0283-22-9587

9月19日(日)

兵庫
カードトレーダー
0794-26-9636

徳島
おもちゃの桃屋 二軒屋店
088-652-5255

9月26日(日)

神奈川
メディアポリス 春野渋沢店
0463-85-3155

10月・11月に行われる公式トーナメント開催店募集中!!お問い合わせは下記まで

※日程・会場等は予告なく変更される場合がございます。
※参加条件・開催日時等の詳細は各開催店舗までお問い合わせ下さい。

お問合わせ先

株式会社ブロッコリー 営業本部 営業課
TEL03-5372-6201 担当/鈴木・原田
[受付時間:月~金(祝日除く)10:00~17:00]

発売元●株式会社ブロッコリー 〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1 ユーザーサポート係●03-5372-6208 [月~金(祝日を除く) 10:00~17:00]

平成11年5月23日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

「ギガウイング」が、弊誌で大々的にスコアキャンペーンを行っているにもかかわらず、こちらも負けず劣らずの人気ぶり。「怒首領蜂」も、まだまだ伸びるこの凄さ！

4回目集計

GIGAWING™

（カプコン・タクミ／1999年）

雷迅	ポーチカ
198兆0481億8382万4520点	204兆5216億3229万3030点
ユセミSWY	PPP-KUW-TB
トライアミューズメントタワー（東京）	ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

カーマイン	ヴィーダシュタント
219兆5430億0641万1880点	228兆4551億0713万8550点
NANA	Clover-YMN
ゲームインサム蕨東口店（埼玉）	個人申請 西千葉スターダスト（千葉）

雷迅200兆間近

今回一気に点数を伸ばしてきたのが、もっとも移動速度が遅い「雷迅」だ。なんと前回の集計から30兆近くの大きな更新を見せている。

また、ここにきて、ヴィーダシュタントが最高得点機体に。ただ最終的には、やはりカーマインが一番点数が高くなるのでは？という意見が、巷のプレイヤーの共通した認識のようだ。

点数に大きく関わってくるボムの使用数に注目してみると、雷迅はノーボム、カーマイン・ヴィーダシュタントの2機体はボムを１発使用したスコアになっている。この１ボムだが、ボス戦ではなく、道中のある地点で使っているとの噂もある。どうやらボムを使用することによって、キャラ回しで勲章を出す敵の数を増やし、倍率を上げているようだ。



（アトラス・ケイブ／1997年）

タイプ	スコア	名前	店舗
Aタイプ	653,566,360	ヤキソバンDX	ゲームセンタードリーム（宮城）
Bタイプ	687,985,400	NAL	遊ingポイントセオラ（滋賀）

A、Bタイプ揃って更新！

発売から丸2年を経過し、落ちついたかに見えた怒首領蜂だが、今回久しぶりにA、Bタイプ揃って点数が更新された。

どちらもレーザー強化でのスコアで、2周目6面ボス前までノーミスノーボムなのは、もちろんのこと。道中のコンボつなぎも、5、6面のつなぎがかなり決まっていないと、ノーミスノーボムでもここまでの点数は出ない。

また、残機ボーナスは１機につき1000万点だが、Aタイプのスコアは残3、Bタイプのほうは残4でのスコアになっている。

このままこの両名が、最終スコアをたたき出すのであろうか…。

君こそゲーメスト！
HI-SCORE CLOSE UP!

5回目集計

GRADIUS Ⅳ 復活

（コナミ／1999年）

4周目続々突入！

新たに4周目に突入したのが１番、3番装備。どちらの装備もミサイルが地形の上を流れるので、3周目9面（要塞ステージ）の入り口が相当楽なようだ。また、中盤の下スクロール地点も、１番のレーザー、3番はフォトントピドゥーが砲台を一掃してくれるのが大きいか？

残念ながら、今回も3周目9面突破ならずの4、5番装備は、この面すべての場所がつらすぎか!?しかし、いくらつらいといっても、越えるのが不可能というわけではないそうなので、次回の集計では4周目突入なるか？

4周目は撃ち返し弾の量が倍に増え、敵弾がかなり速くなっているので、3周目をクリアしたプレイヤーといえども、そうやすやすと先に進むことはできないようだ。

そして"真打ち"ＮＡＩ氏は、6番装備で5周目6面まで到達。まさに"生き地獄"ヒトデ地帯では、画面中をこれでもかと言わんばかりのアメーバが跳び回り、ショットで撃てば雨あられの撃ち返し弾、壊しきるのはまず無理のヒトデラッシュと、フル装備でここを越えるのは到底不可能な状況のようだが、果たして次回は!?

装備	スコア	ネーム／店舗
1番（G1）	2,023,200（4周目2面）	近江からの使者　遊ingポイントセオラ（滋賀）
2番（G2A）	2,026,300（4周目4面）	チンカス甘夫　個人申請セントラル日吉店（神奈川）
3番（G2B）	2,107,600（4周目2面）	大教祖㊋に捧ぐ！！天馬屋㊋㋮　個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
4番（G2C）	2,855,700（3周目9面）	CYG　タウンスポットプレイランド（大阪）
5番（G4A）	2,449,700（3周目9面）	テトラン愛好家　個人申請ナムコワンダータワー京都店（京都）
6番（G4B）	3,017,900（5周目6面）	ZBL-AZU-NAI　個人申請ビッグワン（埼玉）

GUNBIRD 2 ガンバード2™

（彩京／1998年）

ヘイコブ400万突破

プレイヤーの顔ぶれが安定してきた感もあるガンバード2のスコア戦線だが、マリオンはまたもやH.K氏が微妙な差でライバルをかわしている。また、タビアはかなり久しぶりの更新。最高得点キャラの座こそアルカードに譲ったものの、今後の更新に期待が持てるところだ。

そして、ヘイコブは堂々の400万点突破。遅い、デカい、弱いの三重苦を乗り越えてのこのスコア！すさまじいものがある。

前回の集計で一気に点数を伸ばしてきたバルピロは順調な更新ぶりを見せ、今回はノーミス残ボム8でのスコア。次回は残ボムをもう１発ケチりにくるか？

このガンバード2での「ボムボーナス10万」「金貨のチェインボーナス」という2つの大きな点数システムの変更は、ゲーム発売当初、プレイヤー間では賛否両論あったのも事実。しかし、スコアが根強く更新されている現状を見るに、以前の彩京ゲームから一線を画した点数システムが、プレイヤーに受け入れられたと見て間違いないだろう。

キャラ	スコア	ネーム／店舗
マリオン	4,518,400	H.K　池袋プレイランドラスベガス（東京）
タビア	4,591,400	ガンバード2復帰？SDD-DON　AMランドケンタゴン（東京）
アルカード	4,606,400	まさにクリアしただけ G・F店員　AMランドケンタゴン（東京）
バルピロ	4,513,300	KTN㊙-GOL-SOS　ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
ヘイコブ	4,016,800	GAP　プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

君こそゲーメスト！

5回目集計	餓狼伝説 ワイルドアンビション	不知火 舞	3' 34" 56	説教J.O(的)	モンキーハウス本館（福岡）
		ライデン	3' 10" 43	(チ)	
		ビリー・カーン	2' 42" 43		
		千澄 つぐみ	3' 38" 83		
		山崎 竜二	4' 01" 71		
		李 香緋	3' 16" 31	説教MLK	
		坂田 冬次	4' 01" 71		
		キム・カッファン	2' 59" 68		
		テリー・ボガード	3' 03" 88		
		ジョー・東	3' 24" 03		
	ジョジョの奇妙な冒険	ミドラー	4,810,100	L2A－GYO	GAME'S WiLL（京都）
		アレッシー	3,173,500	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
		チャカ	2,580,300		
		イギー	6,178,000	WARRIOR（これも負けたらアフロ）	タイトーイン町田（東京）
		アヴドゥル	5,081,400	INDICK－KBN(代)	モンキーハウス本館（福岡）
	デイトナUSA2 パワーエディション	中級	2' 46" 140	F355DXで入荷希望！ ツインは避けてね	東京レジャーランド小岩店（東京）
	スリルドライブ	USA	3' 30" 55	JKR君 個室プレイ希望	熊谷＆柏ガリバー（埼玉）
	NBAプレイバイプレイ		359	N&F	東京レジャーランド小岩店（東京）
	ショックトルーパーズ 2nd スカッド	レオン	25,627,280	4面がヘボいきにゃあ エレン・カーソン	えの木朝倉店（高知）
	ファイティングレイヤー	鉄雄	2,396,300	TTM	モンキーハウス本館（福岡）
		ホン	3,233,500		
		雪舟	3,101,800	INDICK－HIE(的)	
		ジグジット	2,094,900		
		カプリッチョ	2,048,600		
		ブレア	3,600,900		
		シャン	2,329,300		
		ラン	2,354,500		
		アレン	2,204,800		
	パカパカパッション		1,327,240	副会長T・S	ソニックビーム（千葉）
	パズループ	ステージモード	134,297,360	G.M.C.説教T・H(的)	モンキーハウス本館（福岡）
	テトリス・ザ・グランドマスター		9' 31" 05	HI7	個人申請タイムトラベル館（愛知）
	弾銃フィーバロン	ノーマルモード	13,382,645	ジョンに捧げる HMX－MAS	個人申請アミューズメントパーク フリーダム平店（福島）
		タイムアタックモード	2,494,444	お師匠	プレイランドエフワン（宮城）
	ストリートファイターZERO3	リュウ	7,042,500	たり	個人申請ジャック&ベティ日吉店（神奈川）
	ソウルキャリバー	ソフィーティア	1' 03" 05	☆CAT'S－とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
		ナイトメア	1' 02" 00	猫汁 100%	

1回目集計	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE		9,620,800	ブロッキングができんがっちゃ！ さきお	えの木朝倉店（高知）
	武力～BURIKI・ONE～		52" 80	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(社)	モンキーハウス本館（福岡）
	バトルバクレイド アンリミテッドver.	上級	73,782,080	GSK	GAME'S MILK（京都）
	全日本プロレス2		177,190	EXR	ゲームプラザ（熊本）
	スターウォーズ トリロジーアーケード		2,659,300	I.S	丸久小郡店ファミリーランド（山口）
2回目集計	ビートマニア 4th MIX	ハード	807,617	GALM	個人申請ゲームステージビート（香川）
		エキスパートボーカル	1,789	IC？？コーラ魔皇	タウンスポットプレイランド（大阪）
		エキスパートテクノ	2,745	ysk－Expert出来ない人－与作	トライアミューズメントタワー（東京）
	電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム ver.5.4		2' 01" 02	MSO－08ユン	個人申請ネオポリス岩国（山口）
	バトルギア	初級	2' 18" 366	CYCLONE－HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		中級	2' 43" 329	PPR－KTL－IZK	
		上級	3' 25" 646	CYCLONE－HURRICANE	
		超上級	2' 57" 459	FRE－06－ZIN	東京レジャーランド小岩店（東京）
		弩級	3' 02" 698	CYCLONE－ハリケーン	タイトーイン002スタジアム（大阪）
		超弩級	3' 26" 493	CYCLONE－HURRICANE	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ゾンビリベンジ		1,543,220	WZH	GAME'S WiLL（京都）
	線脳	VS CPUモード	30,419,437	LOG	トライアミューズメントタワー（東京）
	ガンバァール		185,205	咆哮野郎－まJU	アババ天神橋店&ガムガム（大阪）
	VJ ダッシュ		2,266,800	HIBI	東京レジャーランド小岩店（東京）
3回目集計	メタルスラッグ2X		6,533,000	IUS－はむ²(つ)(ほ)(い)(こ)(う)（86番弟子）	個人申請プレイシティキャロット田町店（東京）
	スーパーパズルボブル	CPU対戦	60,025,230	プリティひつじ娘の逆襲 G2－るたまあ♡	個人申請アミー（東京）
	クレイジータクシー		98,464.55＄	D.M－DIP	個人申請モナコ下北沢店（東京）
	500GP	ポールリカール	2' 31" 641	ZBL－LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ヘレス	3' 16" 783		
		鈴鹿	3' 56" 496		
	ビートマニアⅡDX	7キーモード	773,861	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
		エキスパートボーカル	2,530	XY	
		エキスパートストリート	1,899	ZZZあいくち	
		エキスパートスペシャル	3,608	FIRE	
4回目集計	パイロットキッズ		9,882,900	説教ZAC－Ristar(代)（6番弟子）	トライアミューズメントタワー（東京）
	ギターフリークス		88,573,700	S.D.I.	個人申請ゲームピットイン湘南台店（神奈川）
	三国戦記		6,001,500	HIV－FAM－V	個人申請ジャック&ベティ日吉店（神奈川）
	ダンスダンスレボリューション 2nd MIX	マニアック	434,065,700	H.I	タウンスポットプレイランド（大阪）
	ダートデビルズ	初級	2' 37" 71	P.J.O	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
5回目集計	レイクライシス	WR－01R	21,536,770	神戸プリン BY 稜 KRS－TS－TTR	PC立川店（東京）
		WR－02R	22,641,050	不敗神話 Sexy－Z	

ハイスコア講評

今回はストリートファイターⅢ 3rdストライクから。初回集計の稼ぎ頭はまこと、一度コマンド投げの唐草で投げてしまえば、その後しゃがみ小P→唐草→しゃがみ小Pというふうに CPUは完全にはまるので、これで稼いでいるようです。またしゃがみ小Pを小疾風や大パンチ→大疾風に変えてもOKです。

そして忘れてはいけないのがグレートジャッジシステムの存在で、総合成績でMSFを取ると数百万の点数が加算されるため、これを取らないことにはお話になりません。

また次回の集計からキャラ別集計を開始する予定です。

武力～ブリキ・ワン～は、いきなり一分を切るタイムが出ています。使用キャラはロブ・パイソンです。

全日本プロレス2はセガの格闘ゲームには珍しい、タイムではなく点数があるゲーム。今回トップの使用キャラは馳になっています。

バトルバクレイド アンリミテッドver.も今回から集計開始です。得点がカンストしなくなったこと以外は旧ver.とまったく同じ内容だそうです。今後どこまで伸びていくのでしょうか。

スターウォーズ トリロジーアーケードは少し前のゲームですが、実はまともな申請が来たのが初めてということで、今回から集計開始です。

今回から集計予定だったキャプテントマディは、永久パターンの為集計していません。永久パなしでもカンストするゲームなのですが。

テトリス・ザ・グランドマ

君こそゲーメスト！

セガラリー2	上級	2' 44" 04	NJA@S子親7& E.F.C	個人申請サンパークアミューズ(愛知)
	超上級	2' 36" 07	RLI－XRF－埼玉支部所属	個人申請ハイテクランドセガ緑町(群馬)
	チャンピオンシップ	3' 57" 73	R.N	個人申請ゲームJOYプラザ(愛知)
ナムコクラシックコレクション Vol.1	ギャラガアレンジ	1,408,690	WARRIOR もうモヒカンはコリゴリ	タイトーイン町田(東京)
鉄拳3	ブライアン・フューリー	0' 59" 38	SKD－豊丸－A・S 21時間＋100円	プレイランドエフワン(宮城)
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	3,005,200	HLK	プレイシティキャロット松本店(長野)
	フライングパンケーキ	3,328,200	金塊ゲー突入？ 2次元専門松尾22番	プレイランドエフワン(宮城)
	震電	3,054,800	ダメダメ 話にならん	
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	5,344,030	NGP－ANP 僕は成瀬川派	アベニュー北口店(山梨)
戦国ブレード	ハガネ	2,195,000	J.G.K－ALL(副)	個人申請ゲームプラザアミュー(兵庫)
スカルファング	チェイスモード	30,132,600	まJU?	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ロックマン2		1,663,700 (ストーリー3, フォルテ)	まJU	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
ストライカーズ1945	P-51ムスタング	2,185,600	HOP	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
スーパースラムズ		153	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)
ねらってチュー		1,105,530	説教ZAC－Ristar(代)	個人申請ジョイプラザはなまる(東京)
ナイツオブザラウンド	アーサー	669,380	AXIOM－H.Y(奈)	アババ天神橋店&ガムガム(大阪)
	ランスロット	662,120		
ライトブリンガー	グレン	16,334,630	㋠	モンキーハウス本館(福岡)
セクシーパロディウス	ひかる	6,629,700	是松(もうすぐ20才)	個人申請ゲームプラザニューヨーク大船店(神奈川)
ストリートファイターEX		1,837,200	今回はこれで妥協 BBC	えの木朝倉店(高知)
ワールドヒーローズ2 JET	リョウコ	247.45	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
コラムスⅡ		34面	NGP－ANP 寸止めじゃないよ(泣)	アベニュー北口店(山梨)
戦え！ビックファイター		5,788,750	説教ZAC－Ristar(代)	トライアミューズメントタワー(東京)
マーベルランド	ノーマル連なし	1,664,900	VERTEX－INS－JUT	トライアミューズメントタワー(東京)
ブレイゾン	連付き	4,733,900	J.G.K－ALL(副)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	連なし	4,625,100		
クライムファイターズ	テーブル	2,415	9年半ぶりに更新！ MSO－ねまくらねむ	個人申請ネオポリス岩国(山口)
2/28(No.252)号の訂正				
セガラリー2	上級	2' 44" 13	NJA－IIR	個人申請ハイテクランドセガトヨタ(愛知)
4/30(No.259)号の訂正				
てんこもりシューティング	中級	1,945,900	CYCLONE－HURRICANE	タウンスポットプレイランド(大阪)
7/30(No.269)号の訂正				
ファイティングレイヤー	クレメンス	1,626,300	孫子王	えの木朝倉店(高知)

ソウルキャリバー	ジークフリード	1' 03" 70	猫汁 100%	プレイランドエフワン(宮城)
	ソン・ミナ	1' 07" 04	☆CAT'S－きみちゃん	
	ファン	1' 11" 70		
	キリク	1' 14" 45	INDICK－HIE(的)	モンキーハウス本館(福岡)
	マキシ	1' 03" 60	G.M.C.説教T・H(的)	
	タキ	1' 19" 99		
サイキックフォース2012	バーン	1' 45" 52	G.M.C.説教 げえむのごんちゃん(祖)	モンキーハウス本館(福岡)
	キース	1' 34" 57		
	レジーナ	1' 36" 54		
	玄信	2' 07" 74		
	パティ	1' 36" 67		
	ガデス	1' 39" 59		
ストリートファイターEX2	シャドウガイスト	3,422,000	島涼香しましょうか♡ SSC－VAP	プレイスポットすーるぼん(東京)
	リュウ	3,285,600	CYCLONE－NEC	
	春麗	3,262,300	島涼香しましょうか♡ SSC－VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	C.ジャック	3,182,500		
	ケン	3,356,900	CYCLONE－NEC	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	D.ダーク	3,445,000	CST(ゆ)	
	ブランカ	3,037,300	がんばってみたりなどしてみたりしました。	JOGO江古田店(東京)
	バルログ	3,366,300	私も今の減反政策に危惧を抱く者だが…爆田	えの木朝倉店(高知)
	カイリ	3,220,100	学校が忙しい時に限って伸びるのう…BBC	
	ガルダ	3,694,500	スト(研)NICEGUY	
	ダルシム	3,213,100		
	スカロマニア	3,061,900	7万おちひどすぎ!! スト(研)NICEGUY	
エスプレイド	相模 祐介	37,911,980	Clover－YMN	ポールポジション(千葉)
	JB－5th	35,775,960	NMD－HIR	個人申請ゲームプラザレッソ(広島)
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,218,450	シルやり会－ボ敵	アミューズメントフォーラムモア(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		819,000	どうせ99もクラウザー出んがやろ！ さきお	えの木朝倉店(高知)
上海真的武勇	対戦上海	178,200	LAOS－長田仙人	えの木朝倉店(高知)
	楼閣上海	122,500 (10面)	Y.S	
	古典上海	107,800 (8面)		
スカッドレースニューバージョン	初級 昼	2' 01" 16	MSO－おーさま(爆)	バリオ(広島)
ル・マン24	スプリントシティ	2' 46" 80	KMS(爆)	個人申請バトルアレイ五反田店(東京)
	スプリントサーキット	3' 10" 39	東松山どれみ(おジャ魔女電脳組)	個人申請ハイテクランドセガ緑町(群馬)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	エレナ	7,797,800	タコ太	プレイシティキャロット松本店(長野)
	ダッドリー	7,836,100	DIL(乗)	

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館(福岡)	11	64
2	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	4	25
2	タウンスポットプレイランド(大阪)	4	25
4	GAME'S WiLL(京都)	1	24
4	ゲームスポットパスカル大福店(岡山)	4	24
6	トライアミューズメントタワー(東京)	4	22
7	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	0	13
7	えの木朝倉店(高知)	1	13

☆獲得上位店

スターの個人申請は、証拠写真付きです。

弾銃フィーバロンはノーマルモード戦線に異状あり。今回のトップのスコアは今まで常識とされていた魚太郎のスコアではなく、Bタイプのボム＋4速でのスコア。5面ボスは自爆待ちではなく、真っ向から戦っているそうです。

エスプレイドのJB－5thは1ミスでのスコア。今回3500万点台のプレイヤーが他に2人いました。

ストライカーズ1945Ⅱはライトニングが300万点突破。彩京シューティングのハイスコア争いは本当に息が長いですね。

戦え！ビックファイターは1989年日本物産の横スクロールシューティングです。当時のハイスコア番外地で1度集計されています。

訂正分はセガラリー2はタイムの誤植、ファイティングレイヤーは集計ミスです。

てんこもりシューティングの訂正は、ややこしくなってしまいましたが4／30号のバリオのスコアと7／30号のビートのスコアが全一ではなかった事になります。大変ご迷惑をおかけしました。

6月20日現在

めざせハイスコア!!

今年も暑い夏がやってきました！そして夏休み到来！もう遠征に行ったかな？休みはこれからまだ本番！予定を立ててさぁ出発だぁ！

ギャレッソ津田沼&新宿店 ☆=1(56)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(047)474−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ステッピングステージ (NEXT)	2,045,500	COMそ〜	GOODいっぱい
2	ステッピングステージ (HARD)	1,871,700	G M C MAR	ALL
3	ステッピングステージ (HARD)	1,871,700	あさひな☆ゆうこ	ALL 新宿
4	バストアムーヴ (イージー)	273,214	HAR	ALL マニアック
5	ゲットバス	10,820	CBCB	プレイス プラグ 新宿
6	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,977,830	SSL−Y.S.333	ALL BH22142万 新宿
7	グラディウスⅣ (3番)	762,500	朝イチプレイ FTDの人	2−4
8	ギガウイング (らいじん)	197兆8643億1524万8900	ユセミSWY	ALL
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(162)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(047)485−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション (スペシャル)	1,172,500	らおー	ALL
2	ビートマニア4thMIX (ハード)	689,295	ビーマニ狂野郎	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd (ユン)	2,712,100	AGO	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	2,623,000	AGO	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	2,842,500	AGO	ALL
6	ストリートファイターⅢ3rd (ゴウキ)	3,101,000	AGO	ALL
7	ストリートファイターⅢ3rd (ユリアン)	2,734,000	AGO	ALL
8	ストリートファイターⅢ3rd (Q)	2,424,300	AGO	ALL
9				
10				

プレイランド・エフワン ☆=6(112)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1F ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (マコト)	8,787,200	SLS−NOA	ALL (連)
2	武力 (パイソン)	57″79	T3C−KAI	ALL
3	電脳戦機バーチャロンO T (アファームド·B)	2′09″33	HEK−417	ALL
4	ビートマニア4thMIX (VOCALコース)	1,657	ASKA	ALL
5	ギガウイング (カーマイン)	193兆4798億4136万3330	MPS−てらっち	ALL (連)
★	弾銃フィーバロン (魚太郎·タイムアタック)	2,494,444	お師匠	ALL
★	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	3,328,200	金塊ゲー突入？ 2次元専門松尾22番	ALL (連)
★	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	3,054,800	ダメダメ 話にならん	ALL (連)
9	Gダライアス (クシー)	34,230,560	ENK− 1stコンサート	ALL (連)
★	鉄拳3 (ブライアン)	59″38	SKD−豊丸−A·S 21時間+100円	ALL (連)

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆=4(58)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(連) (ランジン)	162兆6718億9772万4200	VHA−DDP ドーザー	ALL B×7
2	ギガウイング(連) (ポーチカ)	171兆9285億8804万1200	VHA−DDP ドーザー	ALL B×7
3	ギガウイング(連) (ヴィーダシュタント)	196兆2990億5574万4430	VHA DDP ドーザー	ALL B×7
4	全日本プロレス2	126,665	VHA DKM	ALL ジェフリー
5	ビートマニア4thMIX	754,808	SHO	ALL ハード
6	ビートマニア4thMIX	2,982	TER	ALL エキスパート 6番
7	ビートマニア4thMIX	1,362	VHE−DDP ドーザー	ALL エキスパート 1番
8	ビートマニア4thMIX	1,910	SHO	ALL エキスパート 5番 アナザー
9	RCでGO！	3′3″378	ラリー廃人 伊藤	ALL 初級
10	マジカルテトリスフィーチャリングミッキー	999,999,999	VHE−KRL バイキン	ALL UP−DOWN 20×1

GAME•IN•DAIEI

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1F ☎(047)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルバクレイド	4,276,810	新井太	ALL サーベルタイガー NORMAL
2	ソウルキャリバー	2′02″97	スッポシ丸	ALL ミツルギ
3	餓狼伝説W.A.	4′48″26	M.Y剣魂	ALL ライデン
4	グラディウスⅣ	576,800	FTD MSJ (新人)	2番使用 2 2
5	グラディウスⅣ	813,500	FTD−MSJ (新人)	5番使用 2−5
6	グラディウスⅣ	1,363,700	L W.(連)	3番使用 3 2
7	グラディウスⅣ	1,787,900	L W (連)	4番使用 2−8
8	グラディウスⅣ	1,235,300	L W (連)	6番使用 2−8
9				
10				

モンテカルロ ☆=4(40)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア4thMIX (ストリート)	1,321	入澤様へ 暇つぶし ·Z·	ALL AA
2	ビートマニア4thMIX (テクノ)	2,262	しる打法使用	ALL
3	ビートマニア4thMIX (スペシャル)	2,113	未知の中谷様へ	ALL AA
4	ビートマニア4thMIX (HORRIBLE)	2,845	3つとも1回目 全然·Z·ダメ！	ALL A
5	武力	58″27	あと2秒	ALL ロブ·パイソン
6	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,710,100	五段突き	ALL (連)
7	ストリートファイターⅢ3rd (Q)	6,191,700	へたれ♡	ALL
8	ストリートファイターⅢ3rd (アレックス)	3,427,600	だだ	ALL
9	ストリートファイターⅢ3rd (ダッドリー)	5,758,200	トータル×S+++	ALL (連)
10	ストリートファイターⅢ3rd (豪鬼)	5,802,400	ボッちい	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=2(8)

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	3,813,600	MARS◇REL	ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd (春麗)	4,427,200	T·K·T (札駐の皆、元気？)	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd (ユン)	3,297,200	MARS◇REI	ALL
4	武力 (ロブ·パイソン)	2′23″98	北海道旅行中 ㊊NGP−TEI	ALL
5	グラディウスⅣ (2番装備)	1,053,000	学習能力なし	2−3 (連)
6	グラディウスⅣ (3番装備)	1,064,800	ぼっけ	2−4 (連)
7	グラディウスⅣ (4番装備)	1,001,000	美那星人	2 4 (連)
8	グラディウスⅣ (5番装備)	1,356,900	同じCDアルバム5枚買った単細胞	2−6 (連)
9	グラディウスⅣ (6番装備)	1,106,000	肩もみ5分百円	2−5 (連)
10	ジョジョの奇妙な冒険 (ポルナレフ)	1,732,800	T·K·T がんばれ江原！	ALL

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆=12(53)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,991,600	AES−素敵な茶柱	ALL (連)
2	ギガウイング (ポーチカ)	121兆4988億275万4260	·A·	ALL B×5
3	バトライダー (中級)	11,729,220	HARD ENZO (海のユリアン)	ALL
4	バトルガレッガ (グラスホッパー)	9,987,520	AES·ニッシー改め −カジメカッター西	ALL (連)
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	11,585,880	AES·ニッシー改め −ハヤブサ西	ALL (連)
6	バトルガレッガ (フライングバロン)	9,921,290	AES·ニッシー改め −すくすく西福	ALL (連)
7	バトルガレッガ (シルバーソード)	11,204,180	AES ニッシー改め −原子力ヤバすぎ西	ALL (連)
8	ストリートファイターZERO3 (ガイ)	6,454,200	チビスケ師匠	ALL (中学2年) ノーマルモード (連)
9	ガンバード2 (アルカード)	1,496 400	チビスケ2	2−4(中学2年) (連)
10	エスプレイド (祐介)	19,763,390	サッコン	ALL (中学2年)

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー (プレストン)	734,100	NOT−A	1コインALL
2	ファイティングレイヤー (雪舟)	858,600	下忍	1コインALL
3	ファイティングレイヤー (ホン)	1,059,700	NOT−A	1コインALL
4	ファイティングレイヤー (ジョージ)	785,500	NOT−A	1コインALL
5	ファイティングレイヤー (ジョー·F)	779,600	LC?	1コインALL
6	ファイティングレイヤー (ジャニス)	907,800	ばるばる	1コインALL
7	ファイティングレイヤー (鉄雄)	1,124,200	ばるばる	1コインALL 白有
8	上海Ⅲ	99,600	UWM	1コインALL
9	パニックパーク (パニックキングジョーズパニック)	1,293	M B HID	1コインALL
10	レイブレーサー (MT、マウンテンEX)	2′16″916	「自動車部長」AMI	1コインALL

レタス702 ☆=3(4)

北海道札幌市北区7条西2−15−1 TMビル1F ☎(011)737−6165

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	武力	59″88	本が安いっス!! (コロ)	ALL ロブ パイソン使用
2	パカパカパッション	1,300,390	お付きあい4ヵ月記念クッキー	ALL 95−97−97−96
3	ガンバード2 (タビア)	2,179,800	TSU、ATSさんに感謝 (コロ)	2周ALL
4	ガンバード2 (アルカード)	1,556,700	野村沙知代(コロ)	2−5
5	バトルバクレイド	47,012,620	T³−K玉K(コロ)	ALL ノーマル F−バイパー
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド (エンジェル)	22,306,830	全体的にボミオスっス OSC−DEB	ALL 海ルート
7	おてんきパラダイス (ニック)	5,153,190	モデル(コロ)	ALL
8	おてんきパラダイス (リチャード)	4,045,690	十二指腸カイヨウ男 (コロ)	ALL
9	おてんきパラダイス (ロイ)	4,636,530	コロVS大仁田 電流爆破 (コロ)	ALL
10	バトルガレッガ (フライングバロン)	12,778,080	好きです、ルリ。 BREM−SHU	ラスボス 5面終了880万

ポールポジション ☆=2(11)

千葉県千葉市中央区春日2−25−5 三央第一ビルB1F ☎(043)203−1057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	エスプレイド (相模祐介)	37,911,980	Clover−YMN	ALL 残♡×6
2	エスプレイド (J·B 5th)	35,146,210	Clover− MS−HAL	ALL 残♡×5
3	アシュラブレード (ダメージ75%)	944 100	全国大会開催店求む！	カーフュー
4	スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	EFF−ちしま	ああ高校時代 (6周目)
5	沙羅曼蛇 (7機設定)	7,476,700	T.Y	11−2
6	マンハッタン24分署	259,300	RED	2−1
7	雷牙	1,953,020	三男	2周ALL 残×5 (連)
8	忍者プリンセス	1,049,100	じ〜だぶ	31面
9	エリア88	1,455,600	JUN	ALL 3号機 グレッグ
10	ウィロー	1,287,650	LEN	ALL

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (1番装備)	1,390,200	EASY	3 4 (連)
2	グラディウスⅣ (2番装備)	1,407,700	EASY	3−4 (連)
3	グラディウスⅣ (3番装備)	1,373,200	EASY	3−2 (連)
4	グラディウスⅣ (4番装備)	1,551,400	SHI	3 4 (連)
5	グラディウスⅣ (5番装備)	1,560,600	せりかLOVE	3−3 (連)
6	ガンバード2 (アルカード)	1,539,600	EASY	2−5 (連)
7	ガンバード2 (タビア)	1,606,000	EASY	2−6 (連)
8	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	3,752,300	EASY	ALL (連)
9	ジョジョの奇妙な冒険 (イギー)	3,720,700	EASY	ALL (連)
10	ジョジョの奇妙な冒険 (ミドラー)	3,169,200	EASY	ALL (連)

ゲームセンター・ドリーム ☆=0(50)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1F ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂 (A−TYPEレーザー)	653,566,360	ヤキソバンDX	ALL 残3 1周1 93億
2	ザ·キング·オブ·ファイターズ'98	817,700	FHC−C,B	ALL 2人落ち
3	ストライカーズ1945Ⅱ (フライングパンケーキ)	3,147,700	剣上、舞踏会 希望 小澄 舞様 最高	ALL 連付 22番でし まつお
4	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,831,700	CF−SSS	ALL 連付 残0 B0
5	グラディウスⅣ (G4A、FF)	1,687,800	なば	3−4 連付
6	グラディウスⅣ (G1、FF)	1,218,800	なば	3−2 連付 地縛RAY使用
7	ギガウイング (カーマイン)	149兆1183億4062万8470	L−P−A−XYZ 大好きな狩野へ♡	ALL 連付
8	エスプレイド (JB−5th)	28,026,740	LGD−OF−DOG A.Kさんにささげる	ALL ノーミス
9	ガンバード2 (アイン)	2,967,900	SONNET	ALL 連付 残0 B2
10	ガンバード2 (アルカード)	3,452,800		ALL 連付

ゲームコーナー・フジ ☆＝6 (320)

東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	3,173,500	[illegible]ザナム	ALL [illegible]付 ALL [illegible]194万
★	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	2,580,300	[illegible]イザナム	ALL [illegible]付 R・29、D・5
3	餓狼伝説W.A.(山崎)	4'14"46	二島 京	ALL 連・同なし
4	ストリートファイターEX2(七瀬)	3,125,300	最終スコアへの執念には定評があります。	ALL [illegible]付
5	ストリートファイターEX2(ほくと)	3,088,300	つながらん	ALL 連・同付
★	ワールドヒーローズ2JET(ジョウコ)	247 45	GSM－つる	ALL [illegible]付
7	ワールドヒーローズ2JET(ドラゴン)	219 92	スペルマレスさん もうちえた	ALL [illegible]付
8	ワールドヒーローズ2JET(シュラ)	1/3 37	スペルマレスさん あと3年かかる	ALL [illegible]付
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝25(359)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1F&B2F ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	500GP(ポールリカール)	2'31"641	ZBL LED rf	ALL KI使用
☆	500GP(スズカ)	3'56"496	ZBL LED rf	ALL KI使用
☆	500GP(ヘレス)	3'16"783	ZBL－LED rf	ALL KI使用
★	ガンバード2(ヘイコブ)	4,016,800	GAP	ALL ノーミス
5	ファイティングレイヤー(ブレア)	3,495,500	21才になりました記念 SRP－NTS㊃	ALL サメ
6	ファイティングレイヤー(シャン)	2,286,200	チキンハートはきついよ SRR NTS	ALL サメ
7	ファイティングレイヤー(ジグジット)	1,918,400	もう許して SRP NTS	ALL
★	ストリートファイターEX2(春麗)	3,262,300	鳥涼香しましょうか SSC VAP	ALL 爪×7 カイリ106万
★	ストリートファイターEX2(C.ジャック)	3,182,500	鳥涼香しましょうか♡ SSC－VAP	ALL 爪×6 カイリ102万
10	グラディウスⅣ(4番)	1,930,200	菅谷君	3－6

熊谷&柏ガリバー ☆＝1 (41)

埼玉県熊谷市筑波2－49熊谷駅前ビル1F&B1F ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd(まこと)	8,728,400	EDO	ALL ランク MSF
2	ビートマニアⅡDX	3,530	S・I	エキスパート スペシャル
3	ビートマニアⅡDX	2,380	S・I	エキスパート ボーカル
4	スリルドライブ(USA)	3'30"55	JKR君 個室プレイ希望	PRO、MT) 100点
5	電脳戦機バーチャロンOR ver5.4(アファームドバトラー)	2'33"68	SUT 仕事人	ALL
6	グラディウスⅣ(6番装備)	1,970,900	菅谷君	3週目6面
7	グラディウスⅣ(1番装備)	1,260,200	ZKR	2週目9面 [illegible]付
8	ガンバード2(マリオン)	2,933,700	HDG DG	ALL [illegible]付
9	パカパカパッション(スペシャル)	1,310,260	1/番弟子	ALL 97 98－96－97
10	レイフォース	8,943,500	KTZ	ALL 連付

中央プラザ鷺宮店

東京都中野区鷺宮3 19 15ダイアパレス1F ☎(03)3336－4048

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	1,382,400	IKS	承太郎
2	ジョジョの奇妙な冒険	638,700	CAP	承太郎
3	ストライカーズ1945Ⅱ	388,300	A	1 4 F5U フライングパンケーキ
4	パイロットキッズ	512,900	ツバメ	4 ジェフ
5	マジカルドロップⅢ	715,298	ツバメ	ストリートモード 10面 フォーチューン
6	マーヴルVSカプコン	640,800	CAP	ベノム・リュウ
7	マーヴルVSカプコン	520,800	CAP	キャプテンアメリカ モリガン
8	バーチャファイター3tb	42勝	P・ラブ	ラウ
9				
10				

G'－Model神保町店 ☆－2 (4)

東京都千代田区神田神保町1－26 ☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(信之介)	[illegible]	[illegible] SYU 瞬丸	ALL ノーミス 残B6
2	ギガウイング(ルビー)	120兆9752億7542万2480	SYU－瞬丸	ST7
3	ギガウイング(シュトック)	[illegible]億9442万5120	多少は応用出来るな SYU 瞬丸	ST7
4	ギガウイング(アイシャ)	104兆7243億3936万9920	ノーミスなら出るケド SYU－瞬丸	ST7
5	バトルバクレイド(アドバンスト ブレイドオウル)	556,770	SYU－瞬丸	ST6
6	ガンバード2(タビア)	1,016,900	V・T－KAK	だめ²
7	ファンタジーゾーン	27,494,300	ほええ眠いよお星見人 ★KOBA KAN	RD50 連なし 6周ノーミス
8	ティンクルスタースプライツ(ロケット)	681,650	連爆男(初心者)	ST6
9				
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆＝0 (10)

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(G1)	1,591,200		3－2 連
2	グラディウスⅣ(G2A)	842,800	KAZ	2－4 連
3	グラディウスⅣ(G2B)	1,015,200	KAZ	2－6 連
4	グラディウスⅣ(G2C)	1,798,100		3－2 連
5	グラディウスⅣ(G4B)	964,800	KAZ	2－5 連
6	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	2,733,200	のび ♡	ALL 連
7	ストリートファイターEX2(ケン)	2,590,400	ふがく	ALL 連
8	ストリートファイターEX2(リュウ)	2,365,900	明日もパチ屋	ALL 連
9	ストリートファイターEX2(ダルシム)	2,221,000	CR.F、セウスSX 32Bitであれ ?	ALL 連
10				

Jogo江古田店 ☆＝2 (195)

東京都練馬区旭丘1－71－10 ☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd(まこと)	8,642,100	1日だとこれぐらいしかできません	ALL 連付き MSF
2	ストリートファイターⅢ3rd(チュンリ)	5,130,100	2大都市対抗ノア 決定 9月予定	ALL 連無し XS
3	ビートマニア4thMIX(エキスパート スペシャル)	2,081	おしぼりが顔にかかったらイテェんだよっ!!	ALL
4	DDR 2ndMIX(アナザーコース)	222,364,400	顔に当たったらイテェってことなんだよ!!	ALL
5	餓狼伝説W.A.(テリー)	3'05"85	えどきゅう	ALL 連無し
6	餓狼伝説W.A.(つぐみ)	4'11"28	えろきゅう	ALL 連
7	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	13,361,723	木之本まいん	角太郎 ALL
8	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,417,800	チンカ・スー	ALL 連
9	ストリートファイターEX2(シャロン)	3,172,000	へ～㊞－キラトマ	ALL 連
★	ストリートファイターEX2(ブランカ)	3,037,300	がんばってみたりなどしてみたりしました。	ALL 連

タイトーイン町田店 ☆＝4 (290)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(042)728－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd(まこと㊥)	8,850,500	ニューバーのため終了(欠陥基盤)	ALL こわれすぎ! ギルはまらね－
2	ストリートファイターⅢ3rd(ユン㊥)	6,701,400	TIM EXS (期待の新人)	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd(オロ㊥)	5,317,900	滅殺WAR昇龍	ALL 1ヶ月で2回も基盤がこわれました。
4	ストリートファイターⅢ3rd(豪鬼、㊥㊥)	6,348,900	滅殺WAR波動	ALL
★	ジョジョの奇妙な冒険(イギー㊥)	6,178,000	WARRIOR これも負けならアフロ	ALL 今から髪伸ばします!
6	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	2,418,600	TIM－EXS	ALL
★	ナムコクラシックVol 1(ギャラガアレンジ㊥)	1,408,690	WARRIOR もうモヒカンはコリゴリ	ALL
8	ファイナルロマンスR	1コインALL	TIM－PYO	ALL
9	RCでGO！	入荷		やってね♡
10				

GAME・INN・SAM蕨東口店 ☆＝5 (6)

埼玉県蕨市塚越1－2－5 2F ☎(048)444－9025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2(バルピロ)	4,513,300	KTN㊙－GOL－SOS	ALL、連、残3㊥8、20万落ち
☆	ギガウイング(ポーチカ)	204兆5216億3229万3030	PPP KUW IB	ALL、5面終了 86兆3930万倍
3	ギガウイング(シュトック)	208兆6024億2846万9120	へたれ[illegible]	ALL 3面ヘタレ×3
☆	ギガウイング(カーマイン)	219兆5430億1064万7680	NANA	ALL、残2ト6、4クレ48.5兆
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'08"25	もうのびないP O	ALL、GM 前半5'17
6	レイクライシス(WR－01R)	13,053,330	テキトーです	真ボスまで
7	レイクライシス(WR－02R)	12,988,940	クリアできません	真ボスまで
8	ギガウイング(雷迅)	113兆6629億4788万2390	疲れました	7面まで
9	ガンバード2(アイン)	2,358,200	クリアしただけ	ALL、残0Ⓑ0 MAX7
10	ガンバード2(アルカード)	2,024,100	だれかやってください。	2－6ボス

ゲーム倶楽部大船店　☆＝2（46）

神奈川県鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎(0467)44-1963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	三国戦記（諸葛亮）	5,591,700	SnRun-y	1コインALL
2	グラディウスⅣ（4番装備）	1,751,500	Fes	3-4ボスにて全滅
3	ガンバード2（タビア）	2,367,900	M S	ALL 残0 残B1
4	武力（西園寺 貴人）	3'10"31	OSG 1Y	ALL
5	武力（ロブ・パイソン）	1'18"44	OSG 1Y	ALL
6	ストリートファイターZERO3（ケン）	3,861,300	時間がたりないダンナ	ALL X SM
7	月華の剣士2	1,741,900	とりあえずスコア出すダンナ	ALL 斬鉄
8	ストリートファイターⅢ3rd（アレックス）	3,518,700	出禁のSEKI	ALL
9				
10				

プレイスポットすーるぽん　☆＝0（55）

東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎(03)3407-7313

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザ グランドマスター	9'55"60	NOV氏？	GM
★	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	3,422,000	島涼香しましょうか♡ SSC-VAP	ALL カイリ112万 爪×7 連付
★	ストリートファイターEX2（リュウ）	3,285,600	CYCLONE-NEC	ALL カイリ105万 爪×5 連付
4	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,318,400	兪 NEC（遅速さえあれば）	ALL カイリ108万 爪×4 連付
5	ストリートファイターEX2（春麗）	3,218,200	島涼香しましょうか♡ SSC-VAP	ALL カイリ103万 爪×5 連付
6	ストリートファイターEX2（カイリ）	2,943,600	EXCEL-いとー	ALL シャドウ？万 爪×4 連付
7	ストリートファイターEX2（D.ダーク）	3,423,600	島涼香しましょうか♡ SSC-VAP	ALL カイリ？万 爪×？ 連付
8	鉄拳3（ニーナ）	1'56"70	ZZZ	ALL 吉村君元気？ 来店ありがとう！
9	スラッシュラリー	3'11"05	JAG-MIYA夫	ALL パリダカ バイク使用
10	スーパーストリートファイターⅡ（ザンギエフ）	1,760,100	ビシンワーズ！ 勝新太郎原理主義者	ALL3万×1 5万×1 8万×1

東京レジャーランド小岩店　☆＝7（34）

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎(03)5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	VJダッシュ	2,266,800	H.BI	3曲目まで コンボ切れ2回
2	ビートマニア4thMIX（EX、ストリート）	1,503	KBSG ALPHA	713-77-3 0-3
3	ビートマニア4thMIX（EX、スペシャル）	2,304	M f	1056-192 11 1 6
4	パカパカパッション	1,185,860	元ACシール常連	ALL 来店記念
☆	バトルギア（超上級コース）	2'57"459	FRE-06-ZIN	
★	ディトナUSA（ワーニディション）（中級）	2'46'140	F355DXで入荷希望！ ツインは避けてね	MTレースモード 中級
7	クレイジータクシー	$8,899,265	TMM-PNY	GUS
8	エスプレイド	32,640,260	Y M	ALL いろり1ミス
9	スーパーパズルボブル（CPU対戦）	44,122,900	るたまあご	ALL うーるん なし
★	NBAプレイバイプレイ	359	N&E	ALL スパーズ

ハイテク遊園ニュースター　☆＝1（5）

山梨県甲府市国母5-20-16　☎(055)228-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ（5番）	1,743,700	Y M	3 6
2	グラディウスⅣ（2番）	623,800	G G・K	2 2
3	グラディウスⅣ（6番）	577,700	F・C	1-9
4	バトルバクレイド（2号機）	8,730,140	K・A・Z	8 上
5	バトルバクレイド（1号機）	6,456,340	G・G K	ALL-上
6	バトルバクレイド（4号機）	6,284,990	P・J	7-上
7	ギガウイング（雷迅）	[illegible]	M・I Y	ALL
8	ギガウイング（カーマイン）	[illegible]	O S V 改	7面
9	ガンバード2（タビア）	1,484,100	P・J	2-2
10	ガンバード2（バルビロ）	1,394,500	O S V	2 2

AMランド・ケンタゴン　☆＝5（9）

東京都新宿区百人町1-10-7　☎(03)5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2（アルカート）	4,606,400	[illegible] G・F店員	ALL 使用ボム×1 1周158.5万
★	ガンバード2（タビア）	4,591,400	ガンバード2復帰？ SDD DON	ALL 使用ボム×1 1周152万
3	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	2,966,900	SYG-中野龍三	ALL 残1 けい連
4	グラディウスⅣ（5番装備）	2,174,700	これであなたも竹の子マニアTWT-KOU	3周目9面
5	てんこもりシューティング（中級）	1,932,200	ISO（24番弟子）	ALL
6	ライデンファイターズJET（エイジスⅣ）	109,699,182	AFC小隊UBF	ALL
7	メタルスラッグX（マルコ）	6,219,830	IND	ALL 1ミス
8	ビートマニア4thMIX（エキスパートコース6）	2,711	マンズ	ランダム
9	ギガウイング（アイシャ）	151兆2794億4768万8650		ALL
10	レイディアントシルバーガン（STAGE2）	22,081,270	夏コミ申3ケ08B シル攻略本T WZ	[illegible]

トライアミューズメントタワー　☆＝22（86）

東京都千代田区外神田4-3-10　☎(03)5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マーヘルランド（ノーマル連なし）	1,664,900	VERTEX NS-JUT	ALL
★	戦え ビッグファイター	5,788,750	説教ZAC Ristar	2周ALL 連なし
☆	ビートマニア4thMIX（エキスパートテクノ）	2,745	vsk Expert 出来ない人 与作	
☆	線脳（VS CPU）	30,419,437	LOG	ALL シンラ使用
☆	ギガウイング（雷迅）	[illegible]	ユセミSWY	ALL 残2B7 5面4兆落ち
6	ギガウイング（ポーチカ）	197兆2160億2054万5390	女神様もえ2病完治 DBS 25番弟子	ALL 残2B7 あ゛あ゛ぁ ×1
☆	パイロットキッズ	9,882,900	説教ZAC-Ristar（6番弟子）	2周ALL シェノ使用 残1
8	グラディウスⅣ（4番）	2,125,000	CYG	3 9 ノォース
9	グラディウスⅣ（2番）	1,833,200	スガワラ	3-9
10	ルパン三世	100,000+α	ウォーリアーズⅠ	18面

夢空間ファンタジー　☆＝0（18）

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd（まこと）	8,244,400	NSZ	ALL 連付
2	ストリートファイターⅢ3rd（ゴウキ）	4,694,400	勝負は来月から！ ～あすたろと	ALL 連付
3	ストリートファイターⅢ3rd（エレナ）	3,888,600	團長（半分名古屋）	ALL 連付
4	ストリートファイターⅢ3rd（オロ）	3,414,700	るきふぇる	ALL 連付
5	サンドスコーピオン 連付	2,341,400	VAP氏来店希望 ～あすたろと	2周目3面 残×5 宿は直営ホテルあり
6	メタルスラッグ2	7,305,820	意外な点数にびっくり F M	ALL A連付
7	メタルスラッグX	6,178,550	楽勝。次回680万 F M	ALL A連付 無理かも
8	戦場の狼	1,820,200	OATO空爆記念 ～あすたろと	3周目の8面 連付
9	テトリス ザ グランドマスター	11'12"16	NSZ	またまだってもうねーよ
10	ストリートファイターⅢ3rd（ショーン）	2,764,400	いや…クリアしただけだけど…。	う、うれしくて…。

AMフォーラム・モア　☆＝2（6）

東京都新宿区新宿3-23-14　☎(03)3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,323,910	[illegible]（17番弟子）	ALL 98 98 98-98
2	ガンバード2（タビア）	3,605,900	うまいほうのYK師匠の弟子KNJ-89？	ALL 連付 残3 ボム6 妥協プレイ
★	レイディアントシルバーガン（STAGE-2）	22,218,450	シルやり会-ボ敵	ALL 連付
4	バトルガレッガ（ミヤモト）	16,498,440	捨てゲーしないでただ続けただけのカス	ALL 連付
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,308,620	SSL-Y S 333	ALL 5面1119万
6	怒首領蜂（Aタイプ）	437,906,020	KU	ALL 残2 レーザー強化 [illegible]
7	怒首領蜂（Bタイプ）	664,528,310	hatty	ALL 残3 ショット強化
8	ファイナルファイト（コーディー）	4,592,200	BPP	ALL 連付
9	19XX（モスキート）	10,626,700	DLT	ALL 残1 [illegible]
10	ぷよぷよ	1,494,379	KTZ	ALL BLOCK804 つながらん

ゲームセンター・ポパイ　☆＝5（5）

東京都足立区綾瀬4-9-31　☎(03)3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング（ヴィータシュタント）	[illegible]	MTZ	ALL 残×2 B×5
2	バトルバクレイド（5号機）	41,386,680	MND COTTON100%	6面 ADVANCE
3	グラディウスⅣ（4番機）	2,031,600	T・C	3-4
4	ストリートファイターⅢ3rd（Q）	3,208,500	MND COTTON100%	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（デーボ）	2,312,400	MND-COTTON100%	ALL
6	ビートマニア4thMIX（エキスパート・ボーカル）	2,941	K U	ALL
7	ビートマニア4thMIX（エキスパート・ノナザ）	2,211	K U	ステージ5
8	ビートマニア4thMIX（エキスパート・スペシャル）	2,098	K U	ALL
9	ビートマニア4thMIX（エキスパート・テクノ）	2,475	K U	ALL
10	ビートマニア4thMIX（エキスパート・ボーカル）	1,643	K・U	ALL

プレイシティキャロット松本店　☆＝1（60）

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターⅢ3rd（ダッドリー）	7,836,100	DIL 連	ALL 連付
★	ストリートファイターⅢ3rd（エレナ）	7,797,800	タコ夫	ALL 連付
★	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	3,005,200	H.K	ALL 連付 残×2 B×1
4	ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート）	1,914,400	ア バンジプシー	2-6 連付
5	ガンバード2（アイン）	2,451,900	改おさる	ALL 連付 10万×3
6	ガンバード2（ヘイコブ）	1,396,200	改おさる	2-3 連付
7	ギガウイング（カーマイン）	185兆217億5362万1700	Joupiuss v R	ALL 連付
8	ギガウイング（ポーチカ）	102兆2535億8456万6800	アッカート親衛隊（4代目）	ALL 連付
9	堕落天使（とらお）	111,000	オッサンは力があるでな	ALL
10				

ジョイフルランド日ノ丸・狛江店　☆＝5（5）

東京都狛江市東和泉1-29-21　☎(03)3489-6074

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー（エキスパートコース）	1,662,800	JKP[illegible] STF 桑名魔千代	ALL 残3 AH-1SX
2	ビートマニア4thMIX（コース4）	1,785	DDR狛江組 ME-YA	ギリギリALL 704-377
3	ビートマニア4thMIX（コース6）	2,340	DDR狛江組 ME YA	これもギリギリALL 886-568
4	ストリートファイターⅢ3rd（リュウ）	4,184,500	K・Y	ALL P×10
5	ストリートファイターⅢ3rd（ケン）	3,882,600	K・Y	ALL P×6
6	ギターフリークス（ノーマル）	53,126,200	TOM	ALL
7	ギターフリークス（エキスパート）	46,570,900	1 S	ALL
8	ギターフリークス（ハイスピード）	7,507,900	ハイスピードと高速譜面同時使用で笑えます	
9	グラディウスⅣ	やっぱり募集中	腐敗伝説Sexy-Z君やりに来なさい byⓐ	ようやく50円になりました。
10	レイディアントシルバーガン	負けちゃった♡	WIZ氏が夏に攻略本（ビ○オ付）を出すよ	3面464万2面975万4面1412万5面日パ

P.C立川店　☆＝9（23）

東京都立川市柴崎町3-3-9　☎(042)524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	レイクライシス（WR-01R）	21,536,770	[illegible]プリン BY 桜 KRS-TS-TTR	ALL 粘りなし 夏も雅にいきます
☆	レイクライシス（WR-02R）	22,641,050	不敗神話 Sexy-Z	ALL てゆーかコレ誰もやってない(泣)
3	テトリス ザ グランドマスター	10'32"48	YKK 北の魔王	GM
4	ワンダー3（チャリオット）	4,187,100	武論尊師in立川 夏コミ、オ-38 A	ALL 残×3 攻略系龍三小説有り
5	レイディアントシルバーガン	24,704,120	ANZ	ALL ステージ4経由
6	雷電DX連	7,923,050	面数優先ってことでわ	3-2 2P側 上級コース
7	ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,945,900	SYG 中野龍三	2周ALL 残2 ボム0 けい連
8	パカパカパッション	1,317,490	敗北神話 Sexy君より一言「ぶざまね」	ALL 皿マメ×2 98-98-98-97
9	武力	7'30"84	和田ケンシロウ	ALL イワン・ソロコフ使用
10				

ハイスコア通信　お店から

●ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
NGP・TEI氏、ご来店ありがとうございました。 by担当S

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
8月初めに鉄拳T・Tの大会を予定。詳細は店舗にて発表します。腕を磨いて参加してくれ！ by龍神骸割りな店員K

●ゲームインSAM蕨東口店（埼玉）
今回より一部に昇格させていただきました！やたら漢（おとこ）なゲーセンです。

●G'・Mode-神保町店（東京）
鉄拳T・Tが入荷！SFⅢ3rdも、対戦めちゃ熱いっす。土曜日の夜大会も行ってますので、みなさん来てね。善之字さんのマイクもめちゃ熱いぞ！瞬丸さんハイスコアお世話になりました、ありがと。 by桜丸

●ゲームコーナーフジ（東京）
キラートマト氏、江藤恵氏、えど氏、K・T氏、ご来店ありがとうございました。P.S.ゴリ中嶋氏へ、ジャンカレーのおやぢが復活したので食べに来てネ！ by常連一同

●タイトーイン町田（東京）
6月7日に、1年10ヵ月ぶりにI・ZA氏来店！FUNKYな人柄は変わっていませんでした。また来いよ！ by ASM

●中央プラザ鷺宮店（東京）
6月のVF3tb大会も盛り上がりました。ちび太さん、マスクドさん、四街道さんなど、メジャーのみなさんに来ていただきました。ありがとうございました。次回は記念すべき30回大会となります。まだ日程は決めてませんが、盛況になること請け合いです。お問い合わせください。

●トライアミューズメントタワー（東京）
K・N氏、CYG氏、もう1名様（済みません、お名前聞くの忘れました）ご来店ありがとうございました。

●P・C立川店（東京）
静岡県のゲームコンドルPARTⅡ店へ。遠征の際には結構いいスコア（レイクライシス）が出て、ホッとしてます。また、機会がありましたら、ぜひ行きたいですね。 by店員O・K

●ジョイフルランド狛江店（東京）
KYON2君、CYGさん、ご来店ありがとうございました。8月に遊びに行くと思うので、ヨロシク。 by T3・WIZ

●遊ingポイント セオラ（滋賀県）
9年間お世話になりました、さようなら。転勤です。 by店長‥矢部①
雨漏り工事中に遠征してくれたみなさん、ありがとうございました。

●パリオ（広島）
6月19日のソウルキャリバー大会は、全2部構成で大変盛り上がりました。他県（山口・福岡・愛媛）からの遠征もあり、参加者は延べ50名でした。8月の大会ではさらに熊本や岡山。奄美からも来るようです。 by おおつぼ

●アメニティースペースOZ（山口）
山口店が移転し、スーパーOZにパワーアップしてOPEN!!広くなってゲームも充実、遊びに来てね！

●丸久子郡店ファミリーランド（山口）
まだまだパワーストーンが熱い当店では、なんと、全店に対戦台で残ってます!!

●アミューズメント・ラージ（福岡）
SFⅢ3rdの対戦が盛況。遠征お待ちしております。とくに大食漢な方、安くて死ぬほど食える店、お教えします。

●ゲームプラザ白山（熊本）
MST氏、MRS氏、EXR氏、おつかれ様でした。 by KMM

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10　（5/24～6/20集計）

今回	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE	782	カプコン
2	1	ビートマニア4th MIX	371	コナミ
3	3	バーチャストライカー2VERSION'99	290	セガ
4	2	ジョジョの奇妙な冒険	265	カプコン
5	4	ダンスダンスレボリューション2nd MIX	219	コナミ
6	5	ストリートファイターZERO3	205	カプコン
7	7	ダンスダンスレボリューション2nd MIX LINK VERSION	187	コナミ
8	9	バーチャロンオラトリオタングラム ver.5.4	179	セガ
9	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	176	SNK
10	6	ギガウイング	163	カプコン

11位	12位	13位	13位	15位
ギターフリークス 138	グラディウスⅣ 132	ガンバード2 100	武力 ～BURIKI・ONE～ 100	鉄拳3 95

インカムベスト10

今回	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE	760	カプコン
2	1	ビートマニア4th MIX	425	コナミ
3	3	バーチャストライカー2VERSION'99	365	セガ
4	2	ジョジョの奇妙な冒険	287	カプコン
5	7	ダンスダンスレボリューション2nd MIX	230	コナミ
6	5	ストリートファイターZERO3	206	カプコン
6	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	206	SNK
8	4	ダンスダンスレボリューション2nd MIX LINK VERSION	194	コナミ
9	6	ギターフリークス	190	コナミ
10	9	バーチャロンオラトリオタングラム ver.5.4	170	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
ギガウイング 135	バーチャファイター3tb 144	ポップンミュージック2 111	ビートマニアⅡDX 106	武力 ～BURIKI・ONE～ 100

※(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム②インカム中心のヒットゲームの2種類を10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づきランキングしています。今回は68店・5月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

ストⅢ貫禄の一位

期待の本格2D格闘遂に登場！

今月は対戦格闘の新作、期待のストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE(カプコン)が初登場で一位に入ってきました。プレイヤー待望の作品でもあり、この得点は順当なところでしょう。

ストⅢ3rdは、全体的に質が高く、この1作にかけるカプコンの意気込みが伝わってきます。まず目を引くのがグラフィックで、新キャラも丁寧に描かれていてそのレベルの高さは他の追随を許さないレベルになっています。ゲーム性はブロッキング関係が多少変わった以外、それほど大きなルール変更は行われていません。全体的に見ればバランス調整に力を入れた仕上がりになっています。

評価が分かれるとしたらそのあたりでしょう。アイデアよりも、納得のいくバランスを追求し、驚くほど細かいレベルまで調整されています。その結果、バランスは取れているのですが前作のような強烈な戦法や連続技の魅力にはやや乏しくなりました。その点では諸刃の剣の調整とも言えます。ただ、本格的に競える2D対戦格闘をプレイヤーの多くが期待していた時期なので、この選択は正解だったと思います。



(岩手県　P.N.きりゅう　れかさん)

格闘新ジャンル武力が参戦

新作では、SNKの武力BURIKI・ONEが初登場で人気13位。出足はやや物足りないスタートとなっています。内容は本格的な格闘技の世界を硬派に表現したもの。その世界を追求した結果、斬新なゲーム性が生まれているのは評価に値します。ただ、対戦格闘はかなり保守的な時代に入ってきており、どちらかというとスポーツゲーム的に捉えて遊んでいるプレイヤーが多いのではないでしょうか。

今までの対戦格闘とはファン層も少し違うので、このタイプも成り立っていくことを期待したいところです。ゲーム内にイベントや雰囲気作りで純粋に楽しめる要素がもっと加われば、定着する可能性はあると思います。

アトラス/ケイブのぐわんげ、アリカのストリートファイターEX2PLUSあたりから夏の新作ラッシュが始まります。

(石井ぜんじ)

ハイテクエンタテインメント・アーサー　☆0＝(35)

長野県飯山市大字飯山本町1169　☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビ トマニア4thMIX (ハードモード)	799,009	TMR－たこまる㊢㊫㊮	ALL
2	ビートマニア4thMIX (EX－street)	1,486	TMR－たこまる㊢㊫㊮	ALL
3	ビートマニア4thMIX (EX－Vocal)	1,752	from名古屋 To HEART hur	ALL
4	ビートマニア4thMIX (EX－Special)	2,179	TMR－たこまる㊢㊫㊮	ALL
5	ビートマニア4thMIX (EX－horr ble)	3,030	HEROHEROッス	ALL
6	パカパカパッション	1,324,760	XL HEたれ	ALL 98－98－99－97
7	魔獣の王国 (コンドル)	1,864,000	てんちょ	ALL 1コイン しょせん永パゲーだし
8	ワルキューレの伝説	1,105,250	AMP－天野	ALL
9	てんこもりシューティング (初級)	926,950	TMR－たこまる㊢㊫㊮	ALL ㊢
10	ティンクルスタースプライツ	3,490,686	WAN²㊢ガセ目サクレツ	ALL ㊢ MAX47HiT

グリーン・プレイランド　☆＝0(7)

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション (スペシャル)	1,194,200	DAN & 3曲目だけRYU…	1c ALL 94%90%88%89%
2	パカパカパッション (スタンダード)	315,160	DAN	1c ALL 96%97%92%
3	パカパカパッション (練習)	72,850	DAN	1c ALL 93%95%
4	スーパーワールドスタジアム1999 (トーナメントモード)	ALLクリア	…隠しチームがある？ ECG	1cALL 西武使用
5	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	2'51"80	RYU	1c ALL
6	ソウルキャリバー (リザードマン)	2'19"80	RYU	1c ALL
7	ソウルキャリバー (ファン)	2'42"03	ECG	1c ALL
8				
9				
10	鉄拳2 (アーマーキング)	2'25"58	どーなってるかねぇ… RYU	1c ALL

アイリン夢空間　☆＝5(512)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	キャプテントマディ	65,051.51	T・N	ALL
2	D.D.R.2ndMIX リンクVer.(アナザー)	241,450,200	AI$　まみむめも～	ALL
★	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'03"05	☆CAT'S－とき坊㊢	ALL ㊢㊫
★	ソウルキャリバー (ナイトメア)	1'02"00	猫汁　100%	ALL ㊢㊫
★	ソウルキャリバー (ジークフリード)	1'03"70	猫汁　100%	ALL ㊢㊫
★	ソウルキャリバー (ソン・ミナ)	1'07"04	☆CAT'S－きみちゃん	ALL ㊢㊫
★	ソウルキャリバー (ファン)	1'11"70	☆CAT'S－きみちゃん	ALL ㊢㊫
8	グラディウスⅣ (2番)		フォースフィールドでも風車抜けれません	㊢ 1－7
9	ストリートファイターEX2 (バルログ)	3,305,300	☆CAT'S－きみちゃん	ALL ㊢㊫
10	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,655,800	G・CRUSH－ブロン	ALL ㊢㊫

オレンジハットとなみ　☆＝0(2)

富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ウィンディナ)	60,120,190	いたくら	ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd (春麗)	3,093,900	DECY	ALL
3	ポップンミュージック (ノーマル)	232,538	S・Y	
4	ビートマニア4thMIX	566,875	H・T	ハード
5	D.D.R.2ndMIX (マニアック)	82,227,800	SITA	
6	D.D.R.2ndMIX (アナザー)	191,153,800	K・I	
7	D.D.R.2ndMIX (ノーマル)	117,353,400	SPD	
8	バルトリック	296,790	Y・K	1－4
9	ストリートファイターⅢ3rd (RYU)	3,241,300	T・Y	ALL
10	ストリートファイターⅢ3rd (ユリアン)	3,116,900	A N	

ゲームプラザ・イエローハット　☆＝0(174)

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D.D.R 2ndMIXリンクVer. (ハード、ベーシック)	195,114,900	変態"MAX DIRTY"教祖	4曲設定
2	D.D.R 2ndMIXリンクVer. (ノーマル、マニアック)	123,748,200	変態"MAX DIRTY"教祖	4曲設定
3	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	7,464,500	SDD－えくすたあ	ALL M S F Q乱入有
4	ストリートファイターⅢ3rd (春麗)	2,865,600	マン	ALL A+ Q乱入無
5	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	3,435,100	マン	ALL S+ Q乱入無
6	ストリートファイターⅢ3rd (エレナ)	2,991,300	タイマン 郎	ALL A++ Q乱入無
7	ストリートファイターⅢ3rd (アレックス)	2,828,800	タイツマン	ALL A+ Q乱入無
8	ガンバード2 (アルカード)	500,700	元祖種馬男	1－5
9				
10				

アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店 ☆=6 (31)

大阪府大阪市北区天神橋3−9−11 グランピア扇町ビル1F ☎(06)6357−6677(アバパ天神橋店,

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	全日本プロレス	108,835	大会間近!	ALL ウルフ Ⓖ
2	グラディウスⅣ (3番)	1,441,900	しる	3−2 Ⓖ
☆	ガンバ ル (ビキナ)	185,205	[illegible] まJU	ALL [illegible]
4	テトリス・ザ・グランドマスター	10'38"95	AXIOM−H−Y㊩	G·M
★	ロ・クマン2 (スト−リー3)	1,663,700	まJ	ALL、フォルテ
★	スカルファング (チェイスモード)	30,132,600	まJU?	ALL、SIF
★	ストライカーズ1945Ⅱ (P−51)	2,185,600	HOP	ALL
8	コズモ・ギャング・ザ・パズル	9,999,999	AXIOM−H−Y㊩	コズモ5001 レベル467
★	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	669,380	AXIOM−H−Y㊩	ALL、残1 1UP×2
★	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (ランスロット)	662,120	AXIOM−H−Y㊩	ALL、残0 1UP×0

チャレンジャー関大前店 ☆=1 (96)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)6389−8072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (4−F)	2,151,100	FTY−720	3−9
2	グラディウスⅣ (5−F)	1,616,900	チョイ、ウォン	3−5 チョンボ
3	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	6,391,300	GGC隊員D.F	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	4,515,900	GGG隊員D.F	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (ユウ)	4,073,400	GGG隊員D.F	ALL
6	ポップンミュージック (ノーマル)	290,435	YOR−ひつじ	ALL
7	キャプテントマディ	45,187.75	やってられません	5面
8	R·TYPE LEO	2,500	好きにしてください	1面
9				
10				

GAME・AMZA11 ☆=0 (14)

三重県熊野市木本町620−1 こまや2F ☎(05978)9−0970

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス	50,123,300	TOM	エキスパート AMZA8
2	ギターフリークス	72,207,100	TOM	ノーマル AMZA8
3	ポップンミュージック2	271,528	KEI!	ノーマル ト AMZA8
4	ダンスダンスレボリューション	77,626,400	MEG	ベーシック AMZA8
5	ダンスダンスレボリューション	200,110,300	MEG	アナザ AMZA8
6	ダンスダンスレボリューション	146,460,800	COD	マニアック AMZA8
7	ダンスダンスレボリューション	160,883,100	MEG	ダブルベーシック AMZA8
8	ストリートファイターⅢ3rd	3,237,200	E·H·M!!	チュン・リー AMZA11
9	ストリートファイターⅢ3rd	3,280,600	E·H·M!!	豪鬼 AMZA11
10	ストリートファイターⅢ3rd	3,409,700	SKI	ダットリー AMZA11

ジャスコ川西店プレイランド ☆=5 (25)

兵庫県川西市小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグX	5,329,130	SHO(しょう)	ALL 残×1
2	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	5,165,200	AHE	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd (ゴウキ)	5,302,100	AHE	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	4,808,700	マサル	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (ユン)	4,916,200	AHE	ALL
6	パカパカパッション	1,122,370	カーズ	ALL 94−87−93 84
7	ティンクルスタースプライツ (メグ&リー ティル)	2,889,113	ハイパーH Uくん	ALL 49Hits
8	ティンクルスタースプライツ ([illegible])	2,637,410	H Uくん?「暗黒ハワ[illegible]」	ALL 58Hits
9	ティンクルスタースプライツ (メヴィウス)	2,979,668	メヴィウス談「もう食えぬわー!!」	ALL MAX、57Hits
10				

タウンスポット・プレイランド ☆=25 (237)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)36−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	全日本プロレス2 (ハンセン)	142,790	マウンド斗羽	ALL
☆	バトルギア (超警級)	3'26"493	CYCLONE−HURRICANE	ALL CP9A(T A)
3	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,560,100	M.N	ALL
☆	グラディウスⅣ (4番、連付)	2,855,700	CYG	1c 3 9
☆	DDR 2ndMIX (リンクバージョン)	434,065,700	H I	ALL 3曲
6	武力 (ロブ・パイソン)	1'00"89	ERO−MKⅡ−GANZ	ALL
7	ビートマニア4thMIX (EX HORRIBLE)	3,116	IC??コーラ魔皇	ALL
8	ビートマニア4thMIX (EX·テクノ)	2,557	IC??コーラ魔皇	ALL
☆	ビートマニア4thMIX (EX·ボーカル)	1,789	IC??コーラ魔皇	ALL
10	ビートマニア4thMIX (EX·ストリート)	1,471	Acc−	ALL

遊ingポイント・セオラ ☆=6 (15)

滋賀県草津市大路1−7−12 ☎(077)562−0428

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂 (B TYPE)	687,985,400	NAL	ALL レーザー強化 残×4 ノーマル設定
2	テトリス・ザ・グランドマスター	9'34"41	NOV	グランドマスター
3	武力 (暁丸)	1'52"50	SGL−ADD−OH!!	ALL
4	ゾンビリベンジ (スティック)	1,452,670	時間が無かった。次が本番! OH!!	ALL スコア確認済
☆	グラディウスⅣ (1番装備)	2,023,200	[illegible]からの使者	4−2 FF 連付き
6	グラディウスⅣ (2番装備)	2,016,700	J·O	3 9 FF 連付き
7	ビートマニア4thMIX (ハートスコア)	763,005	Afro	ALL
8	ビートマニア4thMIX (EX ホリブル)	3,158	ICB	ALL
9	ビートマニア4thMIX (EX.テクノ)	2,616	ICB	ALL
10	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	6,683,900	Afro	ALL XS++

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=24 (55)

岡山県岡山市大福134−4 ☎(086)264−9923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd	7,107,000	DENSE−PAS−HOE	ALL Q MSF
2	ストリートファイターⅢ3rd	4,163,100	ほえほえ	ALL ユリアン
3	ビートマニア4thMIX	3,212	ZZZあいくち	EX ホリブル
4	ビートマニア4thMIX	2,809	ZZZあいくち	EX アナザー
☆	ビートマニアⅡDX	773,861	ZZZあいくち	ワキーモード
☆	ビートマニアⅡDX	1,899	ZZZあいくち	EX ストリート
☆	ビートマニアⅡDX	2,530	XY	EX ボーカル
☆	ビートマニアⅡDX	3,608	FIRE	EX スペシャル
9				
10				

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=2 (11)

大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (信之介)	190兆1789億9520万40	ELS−P&A	ALL
2	ギガウイング (ルビー)	28兆9923億2447万2710	KOU	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd	5,111,500	TIS	ブロッキングなし ALL XS+
4	ガンバード2 (マリオン)	2,352,200	K T.−ぐっち	2周ALL
5	三国戦紀 (諸葛亮)	4,940,200	まにあっく	ALL 残×0
6	怒首領蜂 (Cタイプ)	478,443,940	拇雲	ALL C S 824HIT
7	V·V	10,618,110	某Ⓐ氏	2−4
8	ティンクルスタースプライツ	2,482,363	二代目−㊇	ALL 40HIT 残×2
9				
10				

GAME'S Will ☆=24 (475)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,854,700	FGM−よっしぃ	ALL ㊣㊥
2	ストリートファイターⅢ3rd (ヤン)	6,441,200	藤崎ボル夫	ALL ㊣㊥
☆	ゾンビリベンジ	1,543,220	WZH	ALL スティック
4	全日本プロレス	133,972	FGM−マスク屋くん	ALL 川田利明
★	ジョジョの奇妙な冒険 (ミドラー)	4,810,100	L2A−GYO	ALL ㊣㊥
6	ギガウイング (カーマイン)	202兆3454億6438万4600	O Z	ALL 残2 B7 倍率カンスト
7	メタルスラッグX	6,199,700	しげるくん	ALL
8	キャプテントマディ	99,999.99	さゆりさんさゆりさん さゆりさんさゆりさん	ALL
9	Gダライアス (ζゾーン)	34,287,480	倉田佐祐理FC L2A 大明神	ALL ㊣
10				

オキモト ☆=0 (22)

広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (ゴウキ)	2,238,000	CHA	ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd (リュウ)	1,106,800	CHA	ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	1,013,300	CHA	ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (アレックス)	1,000,400	BMW	ALL
5	ストリートファイターⅢ3rd (いぶき)	987,500	BMW	ALL
6	月華の剣士2 (李烈火)	1,114,300	RF	ALL
7	月華の剣士2 (守矢)	1,245,300	RF	ALL
8	ソウルキャリバー (ミツルギ)	2'33"15	S·O	ALL
9	ソウルキャリバー (マキシ)	3'37"62	M·F	ALL
10	ビックトーナメントゴルフ	−11	M$F	コース=フジヤマ

コスミックプラザABC ☆=6 (112)

大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	7,042,900	メさけ! JMC・BBC	ALL M S F
2	ギガウイング (アイシャ)	106兆8975億5764万4340	点数落ちすぎ 普通の人	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト (溝口)	1,051,450	家村はん(仮)	ALL
4	メタルスラッグX	5,461,590	G	
5	セーラームーン	572,700	熊殺し	
6	コットン2	11,132,700	AAA	ALL
7	ガーディアンフォース	9,472,870	普通っぽい人Ⓡ 五百万足りません	難易度2 ALL 残機5 設定
8	マジックソード	14,027,295	マジックソード 日課になってる人	
9				
10				

GAME'S DRAGON ☆=1 (48)

京都府京都市上京区千本通り下立売下ル小山町888ドルスⅡ1F ☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング (カーマイン)	[illegible]	GSX400S	ALL 1P側 残2 B6
2	ギガウイング (ポーチカ)	[illegible]	GSX400S	ALL ㊣ 1P側 残2 B5
3	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	101兆7062億6373万2200	GSX400S	ALL ㊣ 1P側
4	ギガウイング (雷迅)	90兆5960億3625万2060	GSX400S	ALL ㊣ 1P側
5	グラディウスⅣ (5番)	2,321,400	テトラン愛好家	3−9 ㊣ FF
6	グラディウスⅣ (6番)	702,000	STW	2−4 ㊣
7	月華の剣士2 (斬鉄)	2,175,200	N K ジョニー	ALL 力
8	パカパカパッション	1,180,090	CHK	ALL
9	武力 (ロブ・パイソン)	1'39"43	YAMA田	ALL 1P側
10				

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=8 (17)

広島県広島市中区紙屋町2−2−17 ☎(082)242−7588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	武力	1'04"95	ねずきよ	ALL ロブパイソン
2	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	7,251,300	ねずきよ	ALL・ノーミス MSF
3	ストリートファイターⅢ3rd (Q)	6,485,400	ねずQ	ALL・ノーミス MSF
★	スカットレースPLUS (初級昼·TA)	2'01"16	MSO−おーさま㊩	マクラーレンF1
5	グラディウスⅣ (5番装備)	1,547,300	じゃーずーかぶこまー	3−5㊣
6	ギガウイング (雷迅)	[illegible]	XRX 大魔王総本部	ALL ㊣
7	ギガウイング (ヴィータシュタント)	[illegible]	XRX [illegible] ザビガ人	ALL ㊣ 残×1
8	バトルバクレイド (5号機)	17,161,350	大魔王連合広島観音支店	ALL 残×0
9	武力 (暁丸)	2'01"91	ねずぎよ	ALL
10	パレオのホームページ	http://www.provanet.co.jp/palio/		

タイトーイン002スタジアム ☆=8 (394)

大阪府豊中市玉井町1−9−3 ☎(06)6844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	バトルギア (初級)	2'18"366	CYCLONE HURRICANE	完走 JZA80 T A
☆	バトルギア (中級)	2'43"329	PPR KT IZK	完走 CP9A T A
☆	バトルギア (上級)	3'25"646	CYCLONE−HURRCANE	完走 CP9A T A
☆	バトルギア (警級)	3'02"698	CYCLONE−ハリケーン	完走 CP9A T.A
5	バトルギア (超警級)	3'27"088	CYCLONE−便弘	完走 CP9A T A
6	ストリートファイターEX2 (リュウ)	3,233,900	CYCLONE N石	ALL カイリ107 爪×4
★	ストリートファイターEX2 (ケン)	3,356,900	CYCLONE−NEC	ALL カイリ113 爪×4
★	ストリートファイターEX2 (D·ダーク)	3,445,000	CST[illegible]	ALL カイリ115 爪×6
★	ブレイゾン ㊣なし	4,625,100	J.G.K−ALL㊙	クリア オール㊇ ノーミス
★	ブレイゾン ㊣付き	4,733,900	J.G.K−ALL㊙	クリア オール㊇ ノーミス

GAME'S MILK ☆=2 (88)

京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ3rd (まこと)	8,389,700	BFF FUJ	ALL
2	ストリートファイターⅢ3rd (豪鬼)	4,858,400		ALL
3	ストリートファイターⅢ3rd (エレナ)	4,504,400		ALL
4	ストリートファイターⅢ3rd (ケン)	4,251,200		ALL
5	ゾンビリベンジ	1,480,660	WZH	ALL スティック
☆	バトルバクレイド (ニュー・バージョン)	73,782,080	GSK	ALL 上級 G号機使用
7	パズループ (とことんモード)	3,140,090	GSK	ALL MAX45
8	ギガウイング (シュトック)	[illegible]	PPP	ALL 2P側
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=2(18)
福岡県山門郡三橋町下百町6-6-1栄和第一ビル1F ☎(0944)73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rd(まこと)	9,049,900	YKE	ALL
2	ストリートファイターIII3rd(ヤン)	7,288,600	TSA	ALL(連)(同)
3	ストリートファイターIII3rd(ダッドリー)	7,006,000	TSA	ALL(連)(同)
4	ストリートファイターIII3rd(トゥエルヴ)	6,273,000	殺人鬼XYZ	ALL(連)(同)
5	ストリートファイターIII3rd(Q)	5,497,000	ALS JOKER	ALL(連)(同)
6	ストリートファイターIII3rd(春麗)	5,640,300	POY さすマン元気…?	ALL(連)(同)
7	ギガウイング(ポーチカ)	112兆6576億3371万5140	ALS-JOKER	ALL
8	武力(パイソン)	1'08"04	殺人鬼XYZ	ALL
9	ビートマニア4thMIX(ストリート)	1,359	J N	ALL
10				

チャレンジバンバン ☆=5(160)
愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(089)924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rd(ヤン)	8,219,100	★-暗黒龍	ALL MSF
2	ストリートファイターIII3rd(まこと)	8,163,800	L.I	ALL MSF
3	ストリートファイターIII3rd(リュウ)	8,067,100	★-暗黒龍	ALL MSF
4	ストリートファイターIII3rd(豪鬼)	7,689,600	★-暗黒龍	ALL MSF
5	ストリートファイターIII3rd(ケン)	7,661,700	★-暗黒龍	ALL MSF
6	ストリートファイターIII3rd(ユン)	7,383,400	FAD-まさき和	ALL MSF
7	ストリートファイターIII3rd(レミー)	5,898,300	403号室？	ALL XS++
8	ストリートファイターIII3rd(ユリアン)	4,483,300	ひげのぼあけいた	ALL S++
9	ストリートファイターIII3rd(ショーン)	4,338,900	てきとう	ALL SS+
10	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	28,650,430	S.H	ALL

アメニティスペースOZ合同集計 ☆=0(40)
山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(マリオン使用)	1,310,900	EB	1c 2 1 小野田店
2	ストリートファイターZERO3(さくらX-ISM使用)	4,285,500	K T	小野田店
3	パズルループ(ひたすらモード)	231,040	B	小野田店
4	パカパカパッション(スペシャル)	1,316,930	ポコポコHSK	1c ALL 小野田店
5	電脳戦機バーチャロン Ver5.4(グレスボック使用)	7'35"18	MON	2本先取 小野田店
6	グラディウスIV	1,070,800	SHI	1c 2周目 6面 宇部新川店
7	武力(リュウ・サカザキ使用)	3'46"72	GTO	宇部新川店
8	ビートマニアIIDX(エキスパート、スペシャル)	3,049	AFP	山口店
9	ギターフリークス(ノーマル)	80,314,200	PAL SEE	山口店
10	タンブルポップ	1,079,600	EVA	1c ALL 山口店

PLAY-HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rd	4,474,200	Mr KAN	ALL 春麗
2	武力	2'05"05	Mr Y G	ALL パイソン
3	ギガウイング	200兆9104億7225万9960	Mr T O	ALL カーマイン
4	テトリス ザ グランドマスター	13'46"21	Mr-KAZ	ALL
5	ソウルキャリバー	1'33"46	Mr-AZX	ALL ソフィーティア
6	ストリートファイターIII3rd	3,592,800	Mr-KAN	ALL ヤン
7	餓狼伝説W.A	6'47"70	Mr-RUS	ALL ギース
8	ジョジョの奇妙な冒険	1,484,100	Mr-END	ALL ミドラー
9	月華の剣士2	1,284,700	Mr-RUS	ALL 斬鉄
10	メタルスラッグX		ハイスコア募集中！	

モンキーハウス本館 ☆=64(578)
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力	3'10"62	これもキャラ別のためだ	ALL バヤンクシビタンク
2	武力	3'08"24	すべてはキャラ別のため	ALL リョウサカザキ
3	武力	1'12"17	本命キャラ	ALL 水
★	ジョジョの奇妙な冒険	5,081,400	NDICK KBN	ALL (連)(同)
5	キャプテントマディ	97,395.15	和議申請記念	ALL
6	ストリートファイターIII3rd(レミー)	4,589,600	10割けんしょうえん最高	ALL
7	ストリートファイターIII3rd(ユン)	5,658,200	オレはダメ人間です	ALL
8	ストリートファイターIII3rd(ごうき)	4,810,100	金がありません。人生つらいです。	ALL
★	ファイティングレイヤー(鉄雄)	2,396,300	TTM	ALL (連)(同)
★	ファイティングレイヤー(ホン)	3,233,500	TTM	ALL (連)(同)

丸久小郡店ファミリーランド&G.T.スピリッツ ☆=1(11)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0839)28-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力(ソコロフ)	5'13"02	S K	1cALL
2	ストリートファイターIII3rd(リュウ)	3,360,800	JNC	1cALL
3	ストリートファイターIII3rd(ダッドリー)	2,674,902	Sパンチ	1cALL
☆	スターウォーズトリロジーアーケード	2,659,300	I S	1cALL ALLコンプリート
5	パワーストーン(フォッカー)	6'37"71	S K	1cALL
6	パワーストーン(あやめ)	12'13"03	EDY	1cALL
7	パワーストーン(竜馬)	9'11"54	S K	1cALL
8	武力(リョウ・サカザキ)	9'30"43	放火魔	1cALL
9				
10				

ゲームプラザ白山 ☆=11(245)
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	武力(ロブ・パイソン)	1'01"69	説教KMM(未)	1cALL
☆	全日本プロレス(馳)	177,190	EXR	1cALL
3	餓狼伝説W.A.(坂田)	4'13"00	EXR	1cALL
4	三国戦紀(諸葛亮)	5,107,300	EXR	1cALL
5	D.D.R 2ndMIX(アナザー)	233,953,000	T?-MRS	1cALL クラブレンク
6	D.D.R 2ndMIX(マニアック)	389,497,800	T-MRS	1cALL たまに飛びます。
7	ギターフリークス(ノーマル)	76,810,100	エロゲー(E) MRS殿おつかれさま	1cALL よく飛びます(悲)
8	ワンダープラネット	10,252,920	ウーキーMST	1cALL
9				
10				

サブカルチュア ☆=2(178)
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル ☎(092)922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rd(まこと)	9,032,600	1日1時間じゃあこんなもんでしょ (局)長	ALL(連)(同)
2	ストリートファイターIII3rd(ケン)	7,743,200	助っ人っす。 YST-MUGEN	ALL(連)(同)
3	ストリートファイターIII3rd(リュウ)	5,327,200		ALL(連)(同)
4	超鋼戦紀キカイオー(ワイズダック)	6,487,100	扇ケ丘のみなさまありがとうございます XYZ	ALL(同) ヒーローチャレンジ
5	パワーストーン(フォッカー)	6'33"61	AKY	ALL(連)(同)
6	武力(ロブ・パイソン)	59"97	AKY	ALL
7	ギガウイング(カーマイン)	114兆6993億5836万2140	馬柄 CSA	ALL(連) 残、2、B×5
8	バトルバクレイド(9号機)	38,646,640	いまさら？っご感じ 名無し	ALL
9	バトルバクレイド(ミヤモト)	13,898,270	伸びん！ 名無し	ALL(連)
10	ビートマニア4thMIX(ハード・モード)	757,110	1PLAYだけ。 (剣)みのぞー	ALL

えの木朝倉店 ☆=13(66)
高知県高知市旭町3-104 ☎(088)825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII3rd(まこと)	9,620,800	ブロッキングができんがっちゃ！ さきお	ALL (連)付
2	パワーストーン	5'08"09	AAZ	ALL リョウマ使用 同付
3	ギガウイング(カーマイン)	177兆6574億9003万4160	中原君(仮)デスクリムゾン2買うように 柾木	ALL (連)付
4	ギガウイング(ポーチカ)	128兆4568億4933万7300	HAM	ALL (連)付
★	上海真的武勇(対戦上海)	178,200	LAOS 長田仙人	ALL
★	上海真的武勇(桜蘭上海)	122,500	Y S	10面
★	上海真的武勇(古典上海)	107,800	Y S	8面
★	ストリートファイターEX2(ハルロク)	3,366,300	私も今の減反政策には偏見を抱く者だ 坂田	ALL 連同付 八×5 SS1落
9	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,322,300	だから何もみてなかったんよ ささし	ALL 連同付
10	ストリートファイターEX2(リュウ)	3,223,000	まだ欲張れるはず。 BBC	ALL 連同付

ゲームスポット・フォーカス ☆=0(4)
大分県大分市末広町1-1-5 ☎(097)532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rd(まこと)	8,224,800	E.E	ALL
2	ストリートファイターIII3rd(春麗)	5,653,800	眞生F友会 USA-S	ALL 1回負け
3	ストリートファイターIII3rd(ケン)	4,667,500	I N	ALL
4	ストリートファイターIII3rd(エレナ)	4,225,000	天帝MAI 言うことナシ!!	ギル負け
5	ストリートファイターIII3rd(ダッドリー)	4,176,400	DAN キレ強スギ	ギル負け
6	ストリートファイターIII3rd(レミー)	3,762,200	Beeメイン 守井 文	ALL
7	ストリートファイターIII3rd(Q)	3,405,200	K夫	ギル死
8	ストリートファイターIII3rd(ユリアン)	3,312,000	眞生F友会 ACE K	ALL
9	ギガウイング(カーマイン)	88兆7644億524万670	オレ的にはキュウゾーシャオ バカDUO	ALL
10	ゾンビリベンジ(スティック)	1,164,620	ギャラリー多し! JYOJI	7面 MAX25Hit

ホワイトハウス箱崎店 ☆=1(85)
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル1F ☎(092)641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	188兆1979億8633万6730	アドンさんM15分(↑おせぇよ!!)	ALL 連付き 9分台はスゴイ
2	ギガウイング(雷迅)	85兆472億2351万4640	24さい	ALL 連付き
3	グラディウスIV(一番装備)	1,304,100	ちかちゃん&文ちゃん	3-2 連付き
4	ゾンビリベンジ(スティック・ブライトリング)	1,321,900	山田税改	ALL
5	パカパカパッション(スペシャルモード)	1,311,570	E	ALL 98 97 97 97
6	ビートマニア4thMIX(ハードモード)	771,870	夏コーいけるのか？ 職人のみぞー	ALL
7	ビートマニア4thMIX(ストリートコース)	1,432	HID	ALL
8	ビートマニア4thMIX(テクノコース)	2,553	EGA	ALL
9	ビートマニア4thMIX(スペシャルコース)	2,163	YSO	ALL
10	ビートマニア4thMIX(ホラブルコース)	3,043	YSO	ALL

タイトーイン空港通り店 ☆=0(36)
愛媛県松山市南斉院町17-5ウエストビル1F ☎(089)973-1381

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアガイツ(クラウド)	5'00"31	SUBゼロ	ALL
2	X-MEN vs ストリートファイター(ウル&春)	2,531,700	T.T	ALL
3	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	1,660,300	SUR-R.T(へっぽこ会長)	2-4 (連)
4	ストライカーズ1945II(ハヤテ)	2,448,800	極悪造物主神	ALL (連)
5	ストライカーズ1945II(シンデン)	1,533,300	重松 照ず	2-3 (連)
6	レイストーム(R-GRAY2)	26,524,300	T おいしそ	ALL
7	ナムコクラシックVol.1(マッピー)	236,570	SUR-R.T(32)	ALL オリジナル 3ミス
8	ナムコクラシックVol.1(マッピー)	2,532,240	SUR-R.T	ALL アレンジ 2ミス
9	へべれけのぽぷ〜ん	10,140	SUR-R.T	ALL
10	ナムコクラシックVol.1(ギャラガ)	1,313,520	SUR-R.T	ALL アレンジ ノーミス

次回のスコア締め切りは 8月22日（23日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

プレゼント

1 ギャルズアイランドトレカ　1BOX

本来8月20日発売の「ギャルズアイランドトレカ」を夏コミで先行販売しちゃいます。夏コミ特典として購入されたみなさまにG=ヒロコウ先生の「リリス」カードをプレゼント！さらに先着で中平正彦先生の等身大「かりん」ポスターをプレゼントする予定。
みなさん、企業ブースでお待ちしています。



3名様

GAMEST *presents*

5「第37回　アミューズメントマシンショー」招待券

20組40名様

毎年恒例のAMショーがいよいよ行われる。今年はいつもよりやや早く、9月9日〜9月12日に東京国際展示場（東京ビックサイト）で開催されることになった。その一般日、9月11日（土）・12日（日）の招待券をプレゼント。ゲーメストでは9月30日号（8月30日売り）にAMショー特集を掲載する予定。最新ゲームの情報がいち早くわかるぞ。

社団法人日本アミューズメントマシン工業協会＆全日本遊園施設協会 *presents*

2〜3 SHIN YAMAGISHI TRADING PHOTO CARD COLLECTION

各3名様



2 山田まりや



3 松田純

以前本誌でも紹介した「SHIN YAMAGISHI TRADING PHOTO CARD COLLECTION」を、各1BOX、3名様にプレゼント！8月1日から、全国のカードショップ、玩具店等で販売される予定だ。貴重なショットも満載のトレーディングカード写真集、ぜひゲットしよう！

価格：1パック・500円（10枚入り）／1BOX・5000円（10パック入り）／商品お問い合わせ先：03-3574-7678

Pro *presents*

4 TPM（テクモ・プレイヤーズ・マグ）Vol.10

テクモ会報誌の最新号。DOA2の最新グラフィックも掲載されているぞ。

10名様



TECMO *presents*

応募の注意

1：応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2：余白に、はみ出しコーナー宛の質問とかを書こう

次号予告

THE KING OF FIGHTERS '99
2号連続攻略特集

ぐわんげ特別企画 妖怪対談
CAVE 井上淳哉氏
GAMEST 石井ぜんじ



© SNK 1999

次号は8月17日発売。いつもと発売日が違うので気をつけてね。

次号（8月17日売り）はK.O.F.'99、鉄拳TT、ストⅢ3rd、ストEX2 PLUS、ぐわんげなど良質で魅力あるタイトルの徹底攻略はもちろん、「ぐわんげ」開発者・井上氏と編集長・石井ぜんじによる「もののけ対談」や次世代基板記事など、特別企画も多数用意。お楽しみに。

一押しゲーム
※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

鉄拳タッグトーナメント（ナムコ）
DEAD OR ALIVE2（テクモ）
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE（カプコン）
ストリートファイターEX2 PLUS（カプコン/アリカ）
ぐわんげ（アトラス/ケイブ）

連載
■アイランド ■猛者通信 ■初心者講座 ■こみっくエリア ■犬福部 ■DOH-R ■TCG入門 ■コラムの庭 ■カラーアイランド そのほか

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲーメスト編集部 ○○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！
キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
★MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

■宛先 カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り 常時募集

ゲーメスト アイランド
<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

■コーナーの内容 ●議論の夕べ ●のんきな日常 ●暴満館 ●超芸魂 ●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り 地球が滅ぶまで
■応募の決まり ●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿 なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

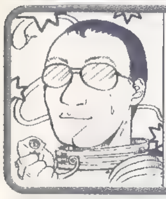
■コーナーの内容 読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り 特になし（常時募集中）
■応募の決まり ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST ゲームセンターを10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.273 は予価540円で 8月17日(火)発売！



●最近は、ゲーム性の高いパズルゲームが少なくなってしまった。今やパズルゲームは一般人のたしなむゲームと化しているが、かってはゲーセンのパズルといったら超マニアックなものだった。アーケードのパズルゲームは、アクション性が強いのが面白いところ。ロードランナーやソロモンの鍵は当然として、バブルボブルくらいでも充分パズル的に面白い。現代的なグラフィックと共に、いつかよみがえってくれるのを期待したい。（石井ぜんじ）



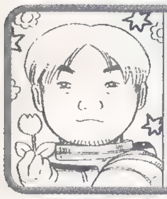
●猛者通信HPに御来訪賜った方々、どうもありがとうございます。おかげさまでそこそこ好評な模様ですが、手前自身HPの作成はおろか、見るだけでも迷うというド素人っぷりに感服していた矢先のことであったため、いかんせん更新していくのって実に大変なことさなあ、という所存を覆い隠していたのは無知極まれりという感が滲み出る顔になってきたと最近よく言われます。これに懲りずにまた覗いてみてください。（マサール男爵）



●つい最近、友人宅でタイピング奥義の激打（北斗の拳）をプレイした。要はブラインドタッチの練習をするだけなのだが、これがもうすげーおもしろくて、ついでに北斗の拳のアニメも見たくなった。残念ながらどうしてもシンを倒せず、夢はサザンクロスに散ってしまった。だが成果は表れ、今まで押せなかったボウビキ（—）の位置をマスター。サクサクと原稿を打てるようになり、鉄拳TTムックも快調に仕事ができたのだ。（がっちん）



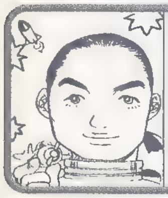
●今、編集部内で釣り部の活動が活発になっている。やはり、釣りシーズン突入ということで、非常に士気が高い。現在釣り部員は、部長の自分を筆頭に、「バサ兄い」ことC・LAN、RED、ムック編集の「いたきょう」の4人。活動ポイントは、霞ヶ浦、舎人公園が主流だ。最近は、トップウォータープラグ（水面を泳ぐルアー）に凝っていて、気が付けば釣り具屋に足を運ぶしまつ。仕事も一段落ついたし、徹底的につりまくるぞ！（SHO）



●オッス、オレ超絶野獣最終兵器。オレの壊れっぷりはもう見てくれたかな？。普段はあんなモノじゃすまない超最低野郎だぞ。いきなり話は変わって、ついに出ましたね鉄拳ＴＴ。これから横浜や、町田といった強者揃いが集まるゲーセンに行こうかな〜と、え？新宿は行かないのかって？う〜ん、編集部に居るときには、もちろん行くけど、家からだとちょっと遠いんだなコレが。あ、でも仕事がまだまだ…。（アストロ）



●この頃気合いの入った背景を見ることが多い。ネオジオについては前号の記事内で触れたけど、ストⅢサードの背景も物凄い。一見するだけで美しいのだが特筆すべきは、印象的な光の使い方による空気感の表現で、見ていると画面内に吸い込まれるような錯覚を覚えるほどだ。背景としてだけでなく風景としても楽しむことができるわけで、これはCPⅡ時代には感じなかったこと。CPⅢの底力を見せてもらった気がした。（珈琲ふりーく）



●フジテレビの「恋いボーイ恋いガール」って番組から撮影協力の依頼がきた。田渕さんと行ってみると、1回の収録時間の長いこと。収録がうまくいかず3週間も拘束されるわ、おかげで原稿が遅れて編集に怒られるわ、放送分を見たら…だわで…。昔ダウンタウンの松っちゃんが「TV局の人間は何しても許されるんかーっ!?」って怒ってたけど、ホントそんな感じ。でもまぁ優香の横乳ラインが見れたからイイか。（SUW.07@b4.mnx.ne.jp スー）



●ものすごく久しぶりに後記が回ってきた…。さて、私もちったあコンシューマゲーをやるんだけど、目下の期待作は「オウガバトル64」。この本が出るころにはもう発売されてるけど、私は入手しているのか？なんせ64から入手なけりゃいけないからなー。で、画面写真みたところ、イメージは前作とそんなに違わなかったので安心。スタッフみーんな某S社に引き抜かれたと聞いたときは激怒したものだ。内容も期待通りだといいな。（Mio）



●ゲーメストの読者のみなさんコンニチハ。ボクはムック島のエロス村から来たジョリー。本当は『K.O.F.'99』と『ストⅢ』のムックで耳から血がでるくらい忙しいけど、ゲーメストの編集部でゲームやって遊んでいるところをとっつかまって、どういうわけか後記を書かされています。そういえばメストに入って、もうずいぶんたつけど、初めて後記を書くのかな？　左のイラストはかっこよく描いてもらいたいなぁ……。（ジョリー）

論

全てに意味がある

石井ぜんじ

プレイヤー時代に自分がゲームで遊んでいて一番興味があったのは、このゲームはどんな人達がどんなことを考えて作っているのだろうか、ということである。だから、開発者に会える機会があったらたいていくっついていったものだ(今も同じだが)。

その中で、名作や異色の作品を生み出す開発者に共通しているのは、完璧主義者で細かいところまで非常にこだわるということだ。ゲームのいろいろなところを質問すると、必ず曖昧ではなく、たくさんの答えが堰を切ったように流れてくる。

それがなんとなく無意識に今までのゲームを真似している人達と違うところだと思う。細かいところまで、なにかしら理由があるからそのようなシステムを採用しているのである。それは筐体デザインから面構成、キャラデザイン、自キャラ回りのシステム・得点システムまで多岐にわたる。聞いてみると、一見違うシステムが一貫した考え方に基づいて関連づけられていることも往々にしてある。

そこで自分が感じるのは、物事を意味付けしていく能力である。優れた作品を作る人達は、全てに意味を込めていて、無意味なものはない。些細なものすべてにいくばくかの理由があるのである。

それはゲーム製作だけに関わらず、既成の物でなく何かを作り出していくときに必ず必要とされるものだろう。今までのレールに乗っていくだけでなく、新しい道を切り開こうと思ったら、当たり前と思われるところから疑わなければならない。そこに何の意味があるか?ということを考えて、理由がなければなくし、理由があるならその理由に合わせて新しく作るのである。

真の意味で意味付けをするには、今までの前提に盲従してはいけない。しかし前提を排除し、全てを細かく意味付けするのは、非常にエネルギーを必要とする大変な作業である。クリエイターの成功の是非はここにかかっているのかもしれない。

では意味づけるという作業はクリエイターにしか必要のない能力なのだろうか?自分はふだんの生活そのものが、各個人の意味付けの作業の繰返しだと思っている。人の意味付けに従いたい人もいれば、苦しい自分だけの模索を続ける人もいる。その人なりに回りに対する意味付けを積み重ねていって、その人しかわからない世界が個々に作り上げられているのが世の中ではないかと思う。

そうであれば、せめて自分の意味付け作業を深く意識していこう。今、自分はそのように意味付けたいと考えるようになっている。

待って〜もうひとこと

●いよいよ夏コミ。グッズ班（班？）もアイテムわんさか制作中！おすすめはギャルズアイランドトレカ。ボックス購入者には、ことぶきつかさ先生描き下ろし春麗か、思い当たる先生描き下ろしワルキューレの非売品トレカをプレゼント！さらに夏コミでは、イベント限定トレカも付くのだ（マウントさん、がんばって作ってます）。夏コミは犬福マスコットキーホルダーも初売りにょ！（亀福にょ）

●ヴォ〜イ!!酒乱ポールだ（嘘）！絶賛発売中のゲーメストムック最新刊、『鉄拳TAG TOURNAMENT チュートリアル セグメント#1』はもう買ってくれたかな？対戦攻略に新技紹介、新システム解析やオススメ空中コンボ、さらにダメージ数値まで入れ込んだ濃厚な内容だ。まだ見てない君は、今すぐ本屋さんで在庫ヒット確認からの購入2冊止めコンボ！という感じですかぁ〜。（MOOK班）

表紙の裏をとれ

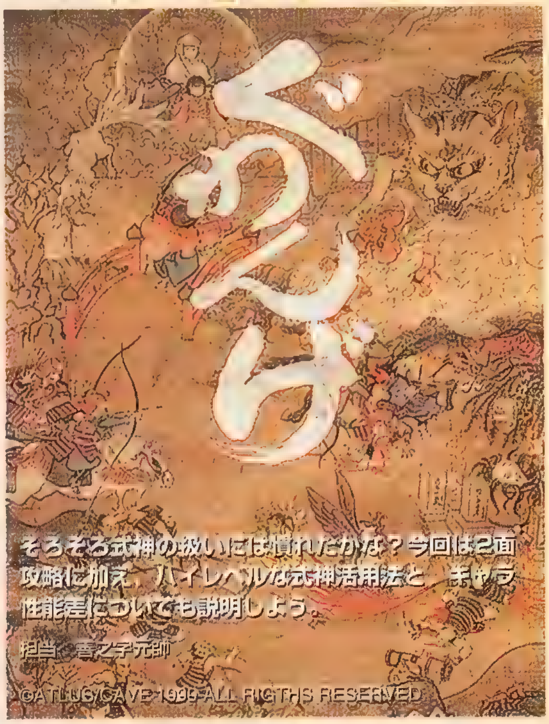
表紙なんてものを仰せ付かりまして、大変恐縮してます。最近恐縮することが多すぎて、ちょっと血反吐はきそうです。が、あまりいじめないでやってくださいね。しかし、今年でKOFも6作目!そこで一句詠んでみました。

今年こそ強くなるぞで6年目

…なんともトホホな感じですが、今年もめげずにゲーセンに通いたいと思います。　ルーガル・ガメ夫

次号 GAMEST は 8月17日(火)発売

七夕村に潜む物の怪とは？



そろそろ式神の扱いには慣れたかな？今回は2面攻略に加え、ハイレベルな式神活用法と、キャラ性能差についても説明しよう。

担当：喜之字元帥

キャラの性能差について

「ぐわんげ」で選択できるプレイヤーキャラは、それぞれ違った性能を持っているが、各キャラの性能が具体的にどう違うのかは意外に把握しづらいところ。そこで今回は、さまざまな角度からキャラ性能の違いについて説明しよう。

性能の面でキャラごとに差が出る項目は全部で5つ。

①本体のスピード

式神を使用していないときの本体のスピードのこと。この項目については遊んでみればはっきりわかるほど差がある。速い順に小雨→シシン→源助と並んでいる。

②本体ショットの特性

ショット幅や貫通力といった、攻撃力以外の能力のこと。当然ながらキャラによって大幅に違いがある。詳しくは下のキャラ解説パートを参照してみよう。

③本体ショットの攻撃力

ショット1発あたりの攻撃力のこと。データ上は小雨が一番高いことになっているが、この値が高い＝強いという意味ではないことに注意。ショットの強さは①～③の要素すべてから分析していかなければ判断できないのだ。

④式神のスピード

意外と気がつきにくいが、式神のスピードにもキャラ較差がある。

⑤爆弾ショットの特性

式神操作中の攻撃「爆弾ショット」の違いは、本体が投げた爆弾が地面に着弾した際の爆風の流れ方。これも写真で詳しく説明してあるので、そちらを参照しよう。

と、実にこれだけの項目でキャラごとの較差を確認できるが、意外にも**キャラと式神の当たり判定、ならびに爆弾ショットの攻撃力に差はない**ようだ。ただし、爆弾ショットは攻撃力の差こそないものの、爆風の流れ方がキャラによって違うため（キャラパート参照）、実際には差があるように感じるかもしれないことを付け加えておく。

シシン



本体速度	53
式神速度	95
本体攻撃力	22
爆弾ショット攻撃力	100

本体ショットの特性

シシンの本体ショットはレバーを入れた方向にショットが発射角度を変えるというもの。ショット自体の幅が広いせいもあり、横方向の敵に対して有効なのも強みである。攻撃力では小雨に劣るが、総合力では最強の本体ショットといえるだろう。



柊小雨



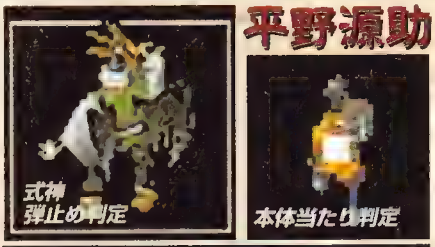
本体速度	58
式神速度	100
本体攻撃力	25
爆弾ショット攻撃力	100

本体ショットの特性

小雨の本体ショットは攻撃力こそ強いものの、正面方向にしか攻撃できず、ショット幅も狭いのが難点である。画面全体に散らばるようなザコ敵をショットで撃つ際には、全キャラ中最速のスピードを生かし、大きく動きながら撃ち込むこと。



平野源助



本体速度	50
式神速度	83
本体攻撃力	23
爆弾ショット攻撃力	100

本体ショットの特性

源助の本体ショットは横幅が広く、地形に対して「ある程度の」貫通力を持っているのがポイントである。もちろん完全に貫通するわけではないので過信は禁物だが、薄い壁の向こうにいるザコ敵などにはかなりの信頼感があるといえよう。



式神を使って敵の先手を取れ！

異界録 其の二「七夕村」



まずは地形、そして式神を使うべき場所をしっかりと覚えること。余裕が出てきたらコンボをつなげることも意識してみよう。

担当：KMT

陰陽道、木火土金水、火の示すところの南の地、季節は夏。導きによりたどり着いた主人公の前に斑山（まだらやま）あり。そのふもとにある七夕村を訪れるが、村人の行方、いずこへと知れず。その村、七夕の夕べに山から神が短冊を詠みに降りてくるとされ、長老は一日中家を出ぬことを掟とし、皆その決まりを守る者なり。されど呪符の持ち主を示す導きは、斑山の神を指す。主人公は止める村人をよそに斑山へと向かうこととなる。

ステージ2は、ステージ1に比べると格段に敵の攻撃が激しくなっている。うまく式神を使っていかないと苦戦は必至だ。このことは、これから先すべての面にもいえることなので、このステージからは「式神はどういう場面で使っていくと効果的なのか？」ということを考えながら、プレイしていくようにしよう。

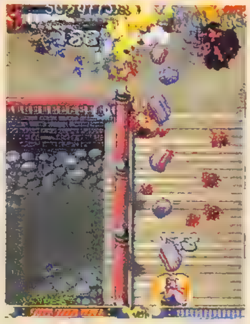
七夕村 前半部

ステージ前半に出現する敵は、ステージ開始直後から橋の手前までは弓兵（赤組）や与平などのザコ敵で、橋の手前から中ボス・目魚のところまではやや堅めの敵で構成されている。そのため、橋の手前まではショット重視で進んでも構わないが、橋の手前からは主に式神を使って進んでいこう。

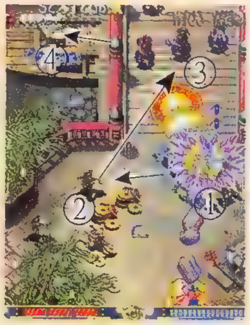
注意すべきポイントは、ショットと式神の切り替えポイントとなる橋の場面。大量の弾をバラまいてくる外車船、そして橋の前後に出現するぜんまい砲台は、対処が遅れると非常に危険だ。これらの敵は、出現と同時に式神を重ね、速攻で倒していくようにしよう。

ただし、外車船やぜんまい砲台に素早く式神を重ねることばかりに気を取られるあまり、周りにいるザコの処理をおろそかにしてはいけないぞ（特に橋の手前の民家から出現してくる村人は、見落としやすいので要注意！）。

なお、ステージ前半では、余裕があったら背景にも注目してほしい。ステージ名「七夕村」の由来がわかるはずだ。



橋の手前から目魚までは、式神を出しっぱなしにして進んだほうが楽チンだ。



橋のところでは、矢印のように式神を動かして敵を倒していこう。

前半部における稼ぎのポイント

まず最初のポイントが、開幕に出現するからくり砲台の処理。コンボが×1000を超えている場合は、ショットで破壊する。式神で倒してしまうと、その奥にある民家まで壊してしまうため、これでは民家にショットを撃ち込んで金貨が稼げなくなってしまうので大損だ。注意しよう。

第2のポイントは、橋の手前に出現するぜんまい砲台。こいつは弾を撃つ直前に式神を重ねれば、破壊時に弾をたくさん巻き込んで金貨に変えることができる。弾を撃ってくるまでは、直前に出現する与平と破壊できる民家を交互にチマチマと撃って、時間を稼ごう。

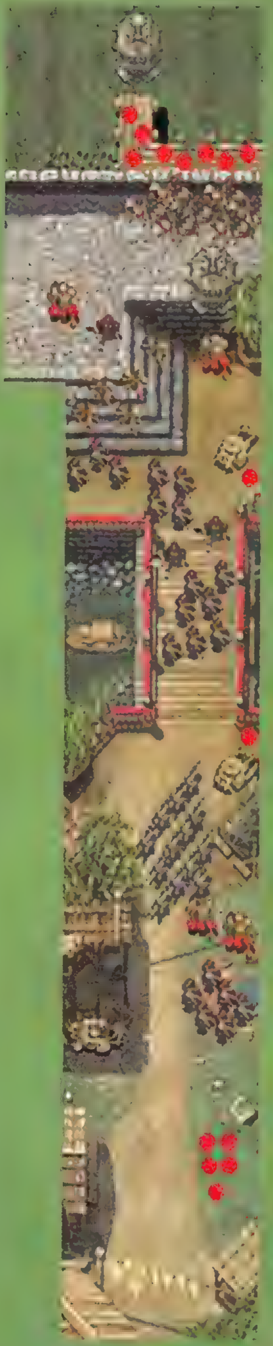


ぜんまい砲台の直前に出現する与平をチマチマ撃ち、時間を稼ぐことが重要だ。

ステージ2から登場する敵キャラ



「七夕村」絵図 前半部



中ボス 目魚（めぎょ）

中ボスといっても、目魚はそれほど手強い相手ではない。出現後、式神で周りにいる小目魚を倒しながら撃ち込めば、苦戦することなく倒すことができるはずだ。

唯一注意したいのは、目魚が連射弾を撃ってくるときで、このときだけは式神で撃ち込むのを止め、大きく動いて連射弾を避けるようにすること。いつまでも式神で撃ち込んでいると、連射弾を避けきれなくなってしまうぞ。

なお、火の玉降らし攻撃は、火の玉の影で着弾点を見切ることができるので、冷静に対処すれば簡単に避けることができる。事実そうそう当たる攻撃でもないので、特に注意しなくてもいいだろう。

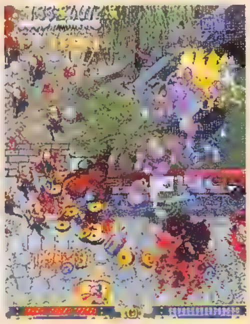
稼ぐ場合は、小目魚を破壊するときに、目魚が撃ってくる連射弾、そして小目魚自身が撃ってくる弾を巻き込むようにする。弾を巻き込む前に小目魚を倒してしまうと稼げなくなってしまうので、目魚が出現したら小目魚を破壊しないようにして、目魚に式神を重ねるようにしよう。

さて、左のMAPには載せていないのだが、目魚を倒すとヨツメコウモリや小目魚、騎馬兵（赤組）などが複数出現する。大量の弾を撃たれることになるが、式神で敵を倒していくようにすれば自然と敵弾も消えてくれる。耐久力はあるものの、地形の灯籠も敵弾を防いでくれるので、特に苦戦はしないはずだ。

ただ、ここはショットで敵を撃ったほうが断然稼げるので、稼ぐ場合にはできるだけ式神は使わないようにしよう。早めに小目魚地帯を抜け、画面左端のほうでヨツメコウモリを撃つようにすると、金貨も回収しやすくなるぞ。


稼ぐ場合は、まずは式神を矢印のように動かして、目魚に重ね、


①～③の順に小目魚を倒していく。ただ、②の小目魚を倒すときは、目魚の撃ってくる連射弾を巻き込むようにすること。


大量の敵弾も、式神で敵を倒すようにすれば、勝手に消えてくれる。

七夕村 後半部

ステージ後半は、大量に出現する人食い蜘蛛との戦い。

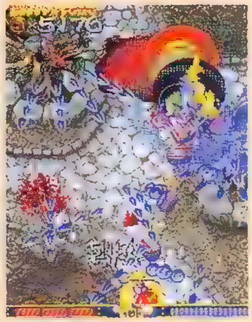
人食い蜘蛛には、弾速の遅い青い丸弾を撃ってくる移動型のものと、針弾を連射してくる固定型の2種類が存在するのだが、注意すべきは後者のほう。固定型の人食い蜘蛛に好き勝手に弾を撃たれると、自キャラの行動範囲がかなり制限されてしまい、移動型の人食い蜘蛛の弾に追いつめられてしまうことになる。そのような事態を避けるためにも、固定型の人食い蜘蛛の出現する場所を覚え、出現と同時に的確に式神を重ねていくようにしよう。

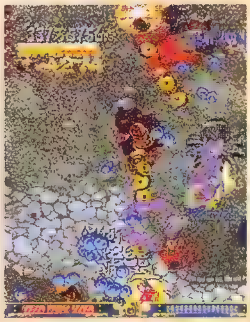
移動型の人食い蜘蛛は、固定型のものとは逆に、ショットで撃っていくようにするといい。移動型の人食い蜘蛛まで式神で倒そうとすると、絶対に押されてしまうので注意しよう。ステージ後半では、ショットと式神をうまく使い分けていくことが重要なのだ。

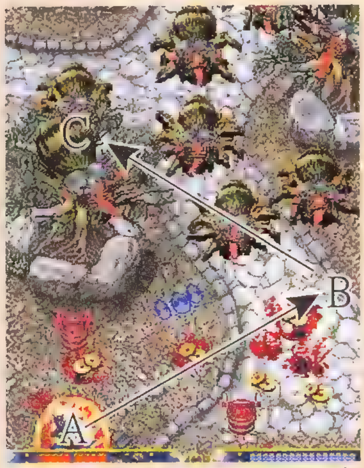
ただ、ボス直前のヨツメコウモリが大量に出現する場所に限っては、移動型の人食い蜘蛛も式神で倒したほうがいい。ヨツメコウモリや人食い蜘蛛が撃ってくる大量の敵弾を、人食い蜘蛛を倒すときに巻き込んで消すことができるので、かなり楽になるぞ。

なおステージ後半では、稼ぐ場合でも、固定型の人食い蜘蛛は式神で、移動型の人食い蜘蛛はショットで倒していくようにする。

ボス前の場所は、ちょっとキツいが、ショットで敵を撃ったほうが稼げる。できるだけ式神で敵を倒さないようにしよう。


式神だけでは絶対に押されてしまう。ショットとうまく使い分けるようにしよう。


ボス前の場所では、式神で人食い蜘蛛を倒すときに敵弾を巻き込むようにする。



A→B→Cの順に移動して、人喰い蜘蛛(固定)を式神で破壊していく。それぞれの位置へは、ショットを撃ちながら移動しよう。



「セク村」之巻 ボス

斑蜈蚣（まだらむかで）

村の奥にはやはり妖怪が潜んでいた。いきなり難度が上昇するので気を付けろ！

担当：MVP

1次形態のループ

左にあるボスゲージを参照しつつ読んでもらいたい。まず、斑蜈蚣（まだらむかで）の攻撃形態は全部で3つある。そして、1次形態では写真の攻撃のほかに、もう1つ人面攻撃がある。

これら3つの攻撃は、大青弾＋火炎弾→人面攻撃→触手伸ばしとなっていて、その後大青弾＋火炎弾→触手伸ばしが延々と繰り返される。ただし、ループするにつれて各攻撃はその激しさを増すので、できるだけ式神の攻撃を当て、早めに形態を変化させたいところだ。特に2回目の触手伸ばしまでに1次形態を終了させたい。

次に各攻撃の避け方。大青弾＋火炎弾は画面中央あたりで小刻みに避けていく。式神で攻撃しつつ、よく弾筋を見ればいいだろう。
2回目のこの攻撃は式神で弾を止め過ぎると危険！しかし、それまでに式神オンリーで攻撃し続ければ、2回目のこの攻撃がくるかこないかぐらいで1次形態は突破できる。なるべく式神を使っていこう。

そして触手。この攻撃は斑蜈蚣の本体が自機のいる高さに合わせてくる事実がある。稼ぐ人へのヒントだ。さて、攻撃自体は触手からの弾だけ。触手を無視して式神で本体を攻撃するといいぞ。

近くに触手が出現したときはAボタンを離してすぐに逃げること。ループ後の触手は倒すと撃ち返し弾を出してくるのでさらに無視！また、本体は画面下までくるので、離れた位置から式神で攻撃するのを忘れずに。


触手は離れた位置から攻撃していく。特にループ後は注意したい。

2次形態

ボスのライフゲージを40％以下に減らすと2次形態になる（左図参照）。この2次形態は特殊で、3種の攻撃が終わると、ボスのライフゲージに関係なく3次形態に移るようになっている。

まず1つ目の攻撃。楔弾が高速でくるので死にやすい。式神で攻撃しつつ、少しずつ左に避けていこう。3回ほど楔弾を避けたら今度は右に避けていく。左→右、これを忘れずに。

次は小青弾と火炎弾。いずれもリング状で、式神の弾止めを使わないと避けが難しいときもある。避け方向は、右に位置しておいて左へ。楔弾のときにうまくダメージを与えればこの攻撃は途中で終了する。こちらを意識したほうがいいだろう。

3次形態

ラストは4WAYの楔弾と大青弾バラまき。正面に位置し、ショットで撃ち込もう。大青弾のみ避けていく形になる。

稼いできた場合は、ランクが上昇しているので式神を使っていくほうが楽。覚えておくといいぞ。

触手万歳！

今回の斑蜈蚣でわかるとおり、ぐわんげの各ボスの各攻撃形態は、ループすると激しさが増大する。

ここでポイントになるのは「**大ダメージを常に狙って、式神オンリーで攻撃し続けていくのは危険！**」ということ。これだと必然的に弾を止め続けるため、何度も言うが「一気に弾が押し寄せる」。逆にショットオンリーだと長期戦になりループの餌食に…。


基本的には式神を、常に当てていきたいが…。

つまり、式神でキツいならショットを、式神で大丈夫なら式神を、という使い分けをしたい。そして、この攻撃のループ目がキツいという場合は、多少の危険を冒しつつそれ以前の攻撃に式神を使っていく、ということも必要。自分の苦手な攻撃に照準を合わせ、計画的にダメージを与えていこう。


攻撃によっては、ショットオンリーのほうがいいときもある。

式神使用計画を立てる

この斑蜈蚣の1次形態でくる触手攻撃。この触手、なんとショットで破壊すると、その節1つ1つがお金になるのだ！稼ぐ場合は必須テクになるぞ。

ただし、2ループ目の触手になると、体当たりしやすいわ、打ち返し弾もくるわで、非常にキツい攻撃になっている。稼ぐのもほどほどにしておこう。


触手はショットで破壊するとお金になる。ドクロゲージも一気に回復！

ボスのライフゲージと危険な攻撃との関係

ゲージ



尻尾から大青弾を全方位に、頭から火炎弾をバラまいてくる。



左右どちらかに本体が寄って、体の節から触手を伸ばしてくる。



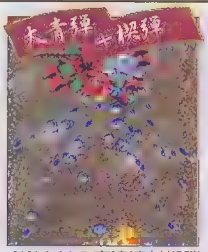
大青弾は全方位に、楔弾は自機を狙って高速で飛んでくる。

40%



リング状の各弾を撃ってくる。式神でリングの半分を止めていこう。

20%



4WAYの高速連射楔弾と大青弾バラまき。中央で小刻みに避ける。

0%

最高の防御兵器を自在に操ろう

式神操作術～応用編～

式神の性質でもっとも重要なのは「弾消し」能力。
これをいかに使いこなすかが、
クリアへの道を切り開くポイントとなる。　担当：MVP

1～2面をショットでなんなくクリアしたが、3面で行き詰まる。こういう光景はあちこちで見受けられる。なぜ?それは式神を使っていないか、もしくは式神に翻弄されているからであろう。

式神はご存じのとおり、攻撃力が高く、遠距離の敵や高低差のある敵を攻撃できる万能兵器、と思われがち。

しかしそれはあくまで2次要素であり、式神を使う最大の理由は**「弾消し能力」**があるからなのだ。まずはこれを肝に銘じておいてほしい。

次に陥りやすいのが、

①遠距離に敵→式神で倒す

②式神操作中に近距離に敵→このとき、遠距離の敵に注意が奪われて自機を見失ったり、近距離の敵に注意を奪われて式神の位置を見失ってしまう（Aボタンを離さずにいたため）、という事態だ。

今回はこの悩みを解消しよう。

キャラの性能差について

式神は自機から離れて攻撃できるが、自分の近くに置けば見失うことはないはず。つまり、遠距離を攻撃するのは敵が遠方にいるときのみにして、**少しでも敵が多くなってきたらなるべく視野に収まる画面中央以下に式神を持ってくるようにしよう。**これが第1段階。

式神を画面の下のほうに持ってくれば、自機の動きも視界に入ってくるだろう。そうすればたとえ撃ち漏らした敵がいたとしても、余裕をもって弾避けに専念できるはず。式神使用中は自機の動きが遅くなるのでさらに弾を避けやすい（ただし、左右にしか動けないのでそこだけは注意したい）。

式神を自機の近くに持ってくることは弾消しによる安全確保にも影響してくる。遠距離の敵の弾を消したとしても、その間から撃たれた弾は自機に向かって飛んでくるのに対し、自機の近くで弾を消せば、遠距離、中距離のどちらの弾も消していくことができるからだ。　つまり画面にいる複数敵に対して**「下から撃破していく（弾を消しつつ）」のが、式神の能力を最大限に生かすことになる**わけである。これが式神操作の極意といっても過言ではない。


式神を自機の近くに置けば、視野に収まり弾消しも有効に働くぞ!

キャラの性能差について

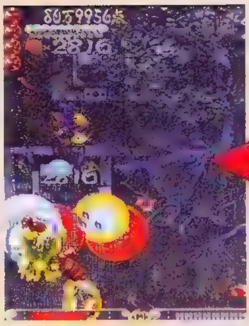
さらに式神を使いこなすために必要なのが、ボタンON、OFFによるスピーディーな運用法だ。式神は出したままで移動可能だが、速度はあまり速くない。闇雲に式神で敵を追いかけても破壊が遅れて弾を撃たれてしまうだろう。

そこで、この方法。式神出現時は必ず自機の前なので、そこから各方面に素早く移動させるのだ。

具体的には、**遠距離の敵を式神で攻撃中、出現した近距離の敵に対し、Aボタンを一度離してから押せば、すぐに近距離の敵を攻撃できるわけだ。**式神を遠距離から移動させるより圧倒的に早いぞ。

自機の真正面に敵がいたときは、式神を出したら、レバーを下に入れることにのみ注意したい。そうすれば、式神は自機の少し前に出現するからだ。

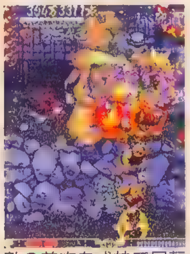

画面上方を攻撃しているときに少しでも近くに敵が出たら…、


Aボタンを離して押す!これを使えば近距離の敵を速攻破壊だ。

式神奥義　其ノ壱　回転的爆風術

いかに広範囲の敵弾を消していけるか…これが生きるための最重要課題である。

式神本体で弾を止める。そこに爆弾が投げられて敵を倒せば、めでたく止めていた弾は消去完了…。ここで注目!それは、式神の移動とその爆弾の着弾までには若干のタイムラグがあるということだ。敵弾を消すには、敵を倒した瞬間に弾を止めていればいいのである。


敵の前方を式神で回転運動。多量の弾をピンクにした頃…、


敵が死ぬ！そして広範囲が掃除できお金もたくさん。ん～イケてる。

極端な話、右端の敵を倒しつつ中央の弾幕を消すことも可能だ。この事実を応用して、汎用性の高い弾消し法を導き出すと…、**「敵の周辺で回転運動をすれば、広範囲の弾を消せる」**というわけだ。さらに言えば、敵は自分に向かって弾を撃ってくるのが基本なので、敵の少し手前で式神を回転運動させれば自分に届く弾をほぼ完全に消去できるぞ。

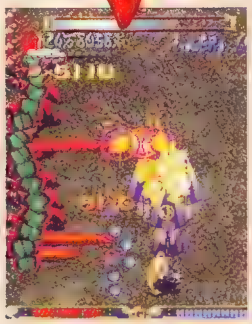
式神奥義　其の弐　Cボタン押しA連打術

式神はAボタンを少し押し放しにするだけで出現する。ここで、**Cボタンを押しっ放しにしつつAボタンを軽く連打してみよう。**すると、式神は小刻みに出現して、その都度爆弾を投げてくれる。そしてショットは途切れず出続ける。これが「Cボタン押しA連打」だ。

これの本領が発揮されるのがボス戦。コンボが1000以上つながっているときにこれをやると、ドクロゲージが半分のところでこまめに増減し、ショット撃ち込みによるお金が永遠と降り注ぐのだ。稼ぎの必須テクだぞ!!

しかも、この方法ならば、**式神使用中の「横移動しかできない」という欠点を解消し、縦方向にも移動可能!**弾避けがしやすくお金もたんまり、もうやるしかないね!


Cボタン押しA連打なら、爆弾、ショット、お金が常に画面上を埋め尽くす。


これは縦方向に動ける有益な操作法だ。稼ぎがない人もボス戦では必須だぞ!

完全新キャラ登場!



なんとラスボスの情報が早くも公開! 4人プレイ攻略や、出現し始めたタイムリリースキャラの情報、開発者コラム等、今回も盛り沢山だ!! また、特定の組み合わせのタッグ投げの情報も49ページに掲載!

開発者インタビュー

ABOUTラスボス

ラスボスはなんと女性! イメージイラストも掲載。



―今回の女性ラスボスの名前は何ですか?

ナムコ Unknownです。

―今回、最後の体力の回復が独特ですが、どのような設定なのですか?

ナムコ 基本的に他キャラと比べて1.5倍の体力を持っており、ラスボス自身がガードしている時以外は体力を回復し続ける様になっています。

―モデリングで苦労したことはどんなことですか?

ナムコ 前の女の人は、いやらしく見えないように作るのに気を使い(自主規制)後ろのオオカミは、いかに少ないポリゴンで作るか?で苦労しました。

―背景も床が明滅するなど新しい背景ですが、どのようなイメージ・設定で作られましたか?

ナムコ 何も足さず、何も与えずただ荒涼と…あるイメージです。

―平八・デビル(エンジェル)・オーガ2ときて、新ボスを作る上で注意したことはありますか?

ナムコ 前の3作にとらわれすぎず…又かけ離れすぎないよう様に…というのが注意したことです。

―すべてのキャラの技を使いこなし、その中には未出現のタイムリリースキャラの技も含まれているようですが、あえて入れられたのですか?

ナムコ 予告という意味でもラスボス戦を楽しんでいただけるようにあえて入れました。

―最後に、このキャラに「鉄拳4」につながるようなイメージはありますか?

ナムコ 4では違った形で登場するかもしれません。

現在は公表できないが、背後のオオカミ(?)に関しても設定が存在するらしい。続報も入り次第掲載するぞ。



(イラスト・ナムコVS開発部)

タッグ投げ技表は49ページに掲載!!

SYSTEM

最終的には相手次第ではあるが…

チェンジ直後の詳細

読まれると危険だとわかっていても、交代しなくてはならないときもある。そんなときパートナーに残された道は？

担当 C LAN 協力 ちゃっきー

鉄拳TTではチェンジすべきタイミングの見極めが重要である。回復ダメージ（赤）が増えてきたら、タッグコンボや交代投げ、あるいは起き攻めを1回見送るなどして安全に交代したいところだが、体力が少なくなればなるほど「安全な交代」は難しくなる。

こんなとき強引に交代すると、大抵はパートナーが出てきた瞬間に狙いすました相手の一撃をもらうことになる。ここでは硬直や先行入力など「チェンジ後」の攻防とそのメカニズムを詳説。「ピンチがピンチを呼ぶ」結果にならないためにも、一読してみてほしい。

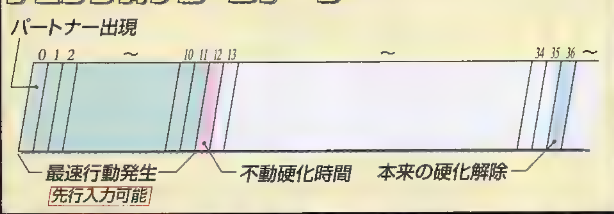
先行入力で即座に行動可能

チェンジ後は何も入力しなければ、一定時間は完全無防備の状態である。画面外にいるタッチの瞬間も含め、この間は36フレーム、つまり36／60秒ほどある。このスキをなんらかの技の入力によってキャンセルできることはすでにお伝えしたとおり。この場合13フレーム目から行動可能で、結果不動硬直ともいえる時間は24フレーム差し引かれた12フレームになる（0～11）。

鉄拳3ではガード硬直や技硬直後、ワンコマンド技であれば5フレーム、ステップイン（ステップアウト）入力を含んだ技であれば2フレームの先行入力を受け付けていたが、チェンジ時に限り1フレーム目から先行入力を受け付けてくれる。そのため、最速の13フレーム目できっちり技を発生させるのはそれほど難しいことではない。

ただし先行入力できるのは、基本的にボタンを含んだ「技」である。ステップインやステップアウト、ガードといったレバーのみの行動ではキャンセルできないので注意。最も発生が早い部類に入るリードジャブを出しても、固定の11フレームに技の発生フレームが加わり、事実上20フレームほどの硬直があることになってしまう。

チェンジ時フレームデータ



交代時にはどう行動すればいいのか？

ここまでを読めば、チェンジ後に何もしないという選択肢はないことがわかるだろう。みすみす36フレームものスキを作るくらいなら、リードジャブやシットジャブなどを出したほうが結果的に硬化時間は短縮されるからだ。

しかしせっかく技を出すならば、相手の重ね技に勝ちやすいものを選びたい。交代時に繰り出す技として向いているのは、ポールの富嶽（ ）やジュリア、ミシェールの転身（ ）のような、避け能力を持った攻防一体の固有技。また特定のキャラが持つ返し技もいい。対戦してみればわかるが、交代直後の12フレームを的確に捉えることは意外に難しい。ショートアッパーやライジングトーキックなどを出せば、逆にこちらの浮かしが成功する場合もある。

結局は相手の反応次第といったところだが、どんなに押されている状況でも何らかの行動を起こすことを忘れずに。くどいようだが「何もしない」という選択肢はない！



相手の重ね技をきれいにかわせる場合もある。



交代直後に避け性能のある技を入力しておけば…

走り&特殊ステップによるキャンセル

先ほど「レバーのみの行動ではキャンセル不可」といったものの、実は例外がある。

まずはステップイン。これだけでは何も起きないが、実は交代キャラを「走り状態」にすることができる。ここでボタンを押せば、Fクロスチョップ（ ）やスライディング（ ）が出せるのだ。

また風神ステップや崩拳ステップのような、固有のキャラクター専用の特殊ステップであれば、硬直をキャンセルして13フレーム目に発生させることができる。中でも風神ステップは、レバーを戻せば即座にガードに移行できるため「先行入力風神ステップ→ガード」ということもできる。これで事実上最速のガードも可能ということになる。

また、ポールの浮草（ ）のようなスウェー系のステップも、相手の技をかわすことができる場合がある。なお、スウェーステップ中はチェンジボタンの入力も受け付けているので、例えばポールとブライアンで「スウェー→チェンジ→スウェー→チェンジ→…」を繰り返せば、画面にはほとんどキャラを見せずに連続で交代を行うことが可能だ（有効かどうかはまた別の話だが…）。



ガード以外にも、状況を見て引っ張ってもいい。



風神ステップを行動不能の間に先行入力しておく



ボタンを押せばこのとおり出現ざまに走り攻撃を出せる。



この間にステップインを先行入力。すると走り状態に…

最終課題 ジャンプキャンセルガード

レバーのみのキャンセル行動は実はもう1つある。それが「前ジャンプ」だ（垂直、後方は×）。これをキャンセルし、レバー後ろで強引にガードするのがこれから述べるジャンプキャンセルガードだ。ジャンプキャンセルはこれまでのものに比べると、格段に難度が上がる。まずはやり方から説明しよう。

①先行入力で前ジャンプ（ ）。固定硬化時間最後の1フレーム、即ち11フレーム目にレバーが に入っている必要がある

②ジャンプモーション最初の4フレーム以内にレバーを に入力（ でも可能だが☆を通してはダメ）

③ に入れてから8フレーム以内にレバーを に入力

簡単にいうと、レバーを に入れっぱなしにしておき、タイミングよく と入力する。横移動に変化することがあるが、それは のあとニュートラルに入っているためだ。

この方法ならば、硬直時間の2フレーム後にガードを行うことができる。だが実際に行ってみると、②の4フレームを拾うのが難しく、小ジャンプになってしまいやすい。全キャラで可能という点は魅力だが、実戦で使いこなせるようになるまでは相当の練習が必要。まずはCPU戦などで練習してみよう。



コマンドは「 」。モノにすれば強力！なはず

P.S.MESSAGE

TT誤植の園：前号の鉄拳記事で多くの誤植がありました。混乱させて申し訳ありません。P11：ペクラッシュ（ ）→（ ）、P12：アーマーキングの技表にニュートラル「☆」抜け、P14：花郎「フラミンゴレフトローキック」→「フラミンゴレフトヒールランス」

できるお店はこんなとこ


ナムコの直営店などは、比較的設置してあると思っていいだろう。

すでにゲーセンで絶好調の鉄拳TTだが、2対2でおこなう4人対戦の面白さに気づいていないプレイヤーもいるんじゃないかな？絶対にオススメの4人対戦に、ますアプローチしてみてくれ。

さて、プレイするにはある程度の条件が必要になってくる。ひとつは、きちんと設定で「ペアプレイ・モード」がONになっていること。これはタイトル画面でも確認できるが、対戦台が2セットのコンパネであれば、ほぼ間違いないと思っていい。あと、現在のところ通信セットはサイバーリード筐体でないとできないので、この筐体が設置しているお店を探す。近くにキャロットやプラボなどナムコ系列のお店があれば話は早い。さっそく筐体を探しに行ってみよう。



サイバーリードのLED表示は、ナムコゲームに完全対応しているぞ

なお、リアルタッグシステムになっているからといって、4人揃わないと対戦ができないわけではない。1対2でもできるし、今まで通り1対1の対戦も普通におこなえる。店長さんとちょっとした知り合いなら頼んでみてもいい。

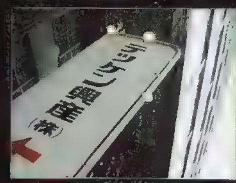
とにかく息の長い鉄拳シリーズだけに、ひとりで2キャラ使えるだけではなく、今までにない目新しい感覚をぜひ味わって見てほしい。

新たな刺激と興奮

2オン2 やろうぜ！

隠れた新システムの4人対戦…友人と一緒に熱くなれ！

担当：鉄拳チーム
協力：プレイマックス

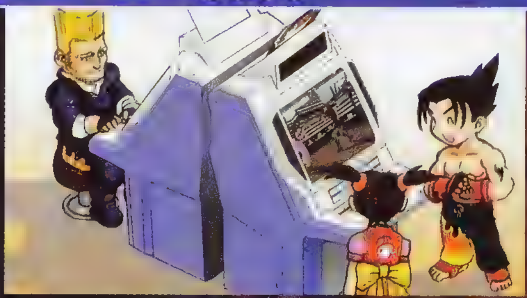


街で見かけた鉄拳!?

TEKKEN TAG TOURNAMENT™ リアルタッグシステム

PAIR PLAY MODE　1クレジットで2人協力プレイ可能！

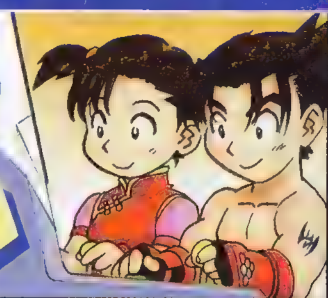
1 この筐体は1人でも2人協力でも相手と対戦できます。



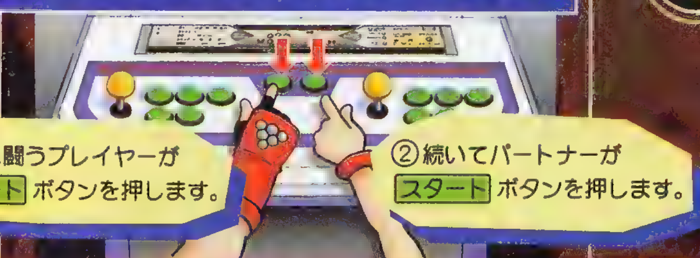
3 それぞれのキャラクターを選択します。

①先に闘うプレイヤーからキャラクターを選択します。決定するとパートナーに操作が移り・・・

②パートナーのキャラクターが選択し終わるとゲームが開始します。



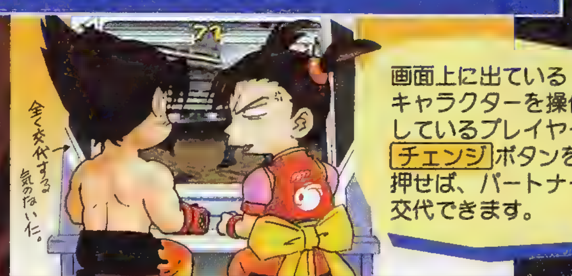
2 2人協力プレイを始めるには・・・。



①先に闘うプレイヤーが スタート ボタンを押します。

②続いてパートナーが スタート ボタンを押します。

4 ゲーム中の交代操作について。



画面上に出ているキャラクターを操作しているプレイヤーが チェンジ ボタンを押せば、パートナーと交代できます。

もちろん！1人でもOK!
操作する側の スタート ボタンを押して、2体のキャラクターを選んで下さい。
チェンジ ボタンを押すと、キャラクターを交互に操作できます。

P.S.MESSAGE G 上のマンガはナムコVS開発部描きおろし「リアルタッグシステム」説明マンガ。ラフの原稿もなかなか楽しいのだが、お見せできなくて残念。「リアルタッグシステム」はサイバーリード筐体があれば設定できるので、この夏少し大きめのナムコ直営店に足を運んでみよう。（マッスル北裏）



今号の迷言

「いやぁ、行けそうな感じがしたんだけどなぁ」

じゃぁ実際にやってみっか
タッグ隊が行く!!

リアルタッグシステムを実際にやってみると、ゲームはどう変化するのか？試してみました。

スー…オッ!?そこのサイバーリード筐体の前にたたずんでいるのは、ブライアン・ヒューリー新担当のVMT－REDさんじゃぁありませんか!?いったいどうしたんスか!?

RED…いやー、鉄拳は楽しいんだけどさー、オレはまだ1キャラしか使えないから、あんまタッグが意味なくて、ちょっと辛いんだよねー。

スー…ほほう。しかし、心配ご無用ッスよ。そんなREDさんみたいな人のために、この「リアルタッグシステム」があるんじゃないスか。

RED…どういうこと？

スー…簡単にいうと、REDさんが1キャラ、オレが1キャラを受け持って、一緒にプレイするワケですな。なにはともあれ乱入してみましょう。実際にやったほうが、ハナシは早いッスよ。

いきなり乱入する2人

RED…先攻、後攻ってどうやって決めるの？

スー…先攻は、先にスタートボタンを押したほうが先攻になるんで、先に押したのはREDさんですから、先攻はREDさんですね。

RED…えーッ!?スーさん先にいってよー。

スー…そうスか!?じゃぁ対戦がスタートする前にチェンジボタンを押しっぱなしにしておいてください。そしたらオレが先攻になるはずですから。

「ROUND1、FIGHT」

スー…アリッ!?REDさんが先攻のままッスね？なんで？

RED…ス～さ～んっ。


相方の体力が満タンでK.O。馴れていても、よくあることです。

「ゴキッ、オオリャアッ二ドスッ、フハハハハ、スパーンスパーン、アイーヤーッ!!ガスッ、ポキッ、ケイオウ。」

RED…あ…。

スー…REDさ～ん、代わってくださいよ～っ。

RED…まぁまぁ、もう1ラウンドあるし。

「ROUND2、FIGHT」

「イヤーッ!!ガスッガスッ、ドスッ、バシッ、バシッバシッパシッ、ハイヤーッ!!」

スー…REDさん、そろそろやばいッスよ。REDさん!?

RED…・・・・・・・・・。

「ヌォオオオオッリャーッ!!ボカーンッ!!ケイオウ」

RED…ギャーーーーッ!!!!

スー…REDさ～ん。

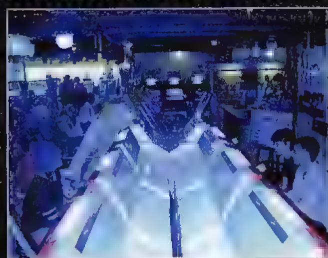
RED…イヤ、行けそうな感じがしたんだけどなぁ…。

スー…まぁしゃぁないッスね。まだまだ馴れてないんですもん。こんなもんッスよ。

RED…なんか悔しいなぁ。

スー…練習を積めば、タッグコンボや、ダメージをできるだけ喰らわない交代もできるようになりますって。

スー…そうそう、さっきなんで先攻、後攻が入れ替わらなかったというと、キャラ選択画面では、後にスタートボタンを押したほう、つまり後攻の人の入力を受け付けていて、対戦では、最後までフィールドに出ていたほうの入力を受け付けてるみたいッスよ。


1人用とまた違った楽しみかたができるこのモード。まずはプレイだ!!（マックス店内にて）

RED…そうだったのかー。

スー…でも、普段と違っておもしろかったでしょ!?

RED…そうだねー、かけ声とか、緊張感や責任感。普通の対戦じゃ味わえないねー。

スー…それッスよそれ。

RED…オレみたいな、まだ1キャラしか動かせないようなヤツには、かなりイイね。

スー…じゃぁ、もっとやっときますか!?

RED…やっときますか。

今回のお題目 スタートとチェンジ

ペアプレイ・モードでも基本的な操作自体は変わらないんだけど、ちょっとだけ普段と違うのが…「スタートの仕方」と「順番のチェンジ」。

お金を入れる（1クレジットでOK）ところまでは同じだけど、2人で操作するのなら…コンパネの中央に2つあるスタートボタンの両方を押しておかないとダメ！

選択画面では先にスタートボタンを押した人（先発）から順番に自分の使いたいキャラを選択。同じキャラは選べないので、事前に話し合って決めておくのがいい。ややこしいのは先発と控えの入れ替え。「ラウンド開始前にチェンジボタンを押す」といった操作は変わらないけど、ペアプレイ・モードでは「画面上に残ったキャラのプレイヤー側」のみ入れ替えの入力が可能。入れ替えコマンドはそのラウンド間だけ有効だよ！



ここで、もうチェンジボタンを押しておく。キャラ選択画面では後攻が。

お店紹介 プレイマックス



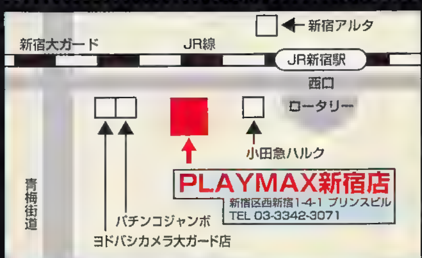
さて鉄拳TTが盛んなゲームセンター・大会などを紹介しようという企画のこのコーナー、第一回は鉄拳の聖地、プレイマックス新宿店を紹介しよう。

現在鉄拳開発チームに所属されている原田（新宿平八）さんなどを輩出し、ザ・プレの鉄拳攻略ライターチーム・卍党の結成の地となったこのゲーセン、鉄拳ファンなら一度は行ってみたいところ。

現在のプレイマックス店長君塚さんのお言葉。

「当店なら最新の情報、戦法の中で対戦できること間違いなし！もし全国NO.1を目指すなら、当店を避けては通れません。様々なプレイスタイル、キャラの一流プレイヤーが君の挑戦を待ってます。遠征組も大歓迎！」とのこと。

とにかく大量の対戦台（4人用も）があり、8月1日に第一回東京大会（午後6時から開始。午後2時半まで最終選手受け付け有）、8月22日に都市対抗戦がある他、土曜、日曜には何らかの大会が行われているので、大会に参加したい人、TTで対戦したい人は行ってみよう。



P.S.MESSAGE G 続・TT誤植の園：いや、ホント申し訳ありません。15P：平八の空中コンボルート表にニュートラル「☆」抜け、18P：ロウタッグコンボ始動技コマンド「ドラゴンストーム」以外すべて間違い。「立ち途中[illegible]」「[illegible]」「[illegible]（または⇧または[illegible]）☆[illegible]」「[illegible]」の順で正しい表記。

タイムリリースキャラクター紹介

固有技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
忍法陽炎（にんぽうかげろう）		中	30	
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	忍法陽炎中に	上	40	
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）		上、上、上、上、上、上	10、10、10、10、10、10	
忍法卍叟（にんぽうまんじそう）		下、下、下、下、下	12、7、7、5、5	
三散華（さざんか）		上、上、上	20、20、21	
忍法卍車（にんぽうまんじくるま）		中	21	
吹雪（ふぶき）		中	10	
倒木蹴（とうぼくしゅう）	忍法卍叟中に	中	12	忍法卍叟にお2発目以降から出せる。
稲妻（いなずま）		上、中	30、30	
露払い（つゆばらい）	しゃがみ前進始めに	下	12、	
PKコンボ		上、上	12、21	
PDKコンボ		上、下	12、8	
クナイ刺し（くないざし）		ガード不能	15	
クナイ斬り（くないぎり）		ガード不能	22	
クナイ駆け（くないがけ）	☆	ガード不能	25	
無笹火（むささび）		特殊動作		
笹火挫き（ささびくじき）		中	30	
忍法勾玉（にんぽううまがたま）	忍法陽炎中に	中	25	
忍法飛影（にんぽうとびかげ）	忍法陽炎中に	特殊動作		
忍法陽炎・裏（にんぽうかげろう・うら）		中	22	
妖楼（ようろう）	orしゃがみ中	中、中	5、23	
勾玉（まがたま）	背向け中に	中	22	
狐尾（きつねび）	横移動中に	下	15	
凩（こがらし）	横移動中に	上	21	
唸り勾玉（うなりまがたま）		中	30	
天顛（てんとん）		ガード不能	25	
土顛（どとん）		特殊操作		
輪廻（りんね）		上、ガード不能	8、11	
御霊突き（みたまづき）		中	22	
昇り葛（のぼりかずら）		中	24	ヒット時チェンジ可
ステップインアッパー		中	13	ヒット時チェンジ可

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力	備考
双破（ふたば）	接近して		投げ技	30	
雫（しずく）	接近して		投げ技	30	
雪崩（なだれ）	相手の左側で接近してor		投げ技	40	
渦巻き（うずまき）	相手の右側で接近してor		投げ技	40	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
背落し（せおとし）	背後から接近して または	×	投げ技	50	
	背を向けて または		投げ技		相手のつかんだ位置によって投げが変わる
払腰（はらいごし）	接近して		投げ技	35	投げ掴み後は振り向く
卍羅那（まんじらな）	接近して		投げ技	35	タイミングが良く でしゃがめる

反逆のくノ一

州光

タイムリリース

新技が盛りだくさん。今回の州光は、単なる吉光のコンパチキャラクターじゃないぞ。



担当：若人

10連コンボ

入力（☆はガードポイント）				☆						
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中	上	中	ガード不能
攻撃力	5	8	6	9	9	5	5	7	12	25

忍者っぽくなりました

州光の基本技の性能は吉光とほぼ一緒。最速クラスの立ちパンチや使い勝手のいい浮かせ技のステップインアッパーなど、高性能な技を持つキャラクターだ。基本技で吉光と異なる点と言えば、⇘と⇘のふたつ。⇘は鬼薊がないかわりに、ファランやロウ、レイなどの持つショートアッパーが出る。⇘はミドルキックがないかわりに、フロントキックが出るようになっている。個有技のほうも技表を見てもらえば分かる通り、共通する技がほとんどだ。

州光オリジナルの技は、鉄拳2でお馴染みのクナイ刺し、クナイ斬り、クナイ駆けの3つのガード不能技。今作、鉄拳TTではクナイ刺しがダウン状態の相手に当たらなくなってしまった（ガンジャックは当たる）が、クナイ斬り、クナイ駆けの発生の早さとリーチの長さなどは変わらず。その強さは健在だ。そして、忍法陽炎・裏を除く新技も州光オリジナル。その中には、天顛、土顛といった、他に類を見ない、いかにも忍者らしいトリッキーな技や上段をかわす御霊突き、横移動から下段攻撃、狐尾、中距離で効果を発揮する唸り勾玉など、使い勝手のいい技も揃っている。



新投げの卍羅那はつかみ自体に抜け判定のない投げ技。バレるまで使える。

空中コンボルート

Ⓐ ステップインアッパー → クイックジャブ → 忍法卍葛（4発止め） → 忍法卍葛（1発止め） → バレリーナハイエック

Ⓑ 昇り葛 → ショートアッパー → 忍法卍葛（4発止め） → 忍法卍葛（1発止め） → バレリーナハイエック

Ⓒ 天顛 → 忍法卍叟（2発止め） → 倒木蹴（忍法卍葛中に）

AとBは州光の基本コンボ。Aの場合、ステップインアッパー後、一歩前に出てクイックジャブを出さないと当たらないので注意しよう。なお、このAのコンボを改良した、ステップインアッパー×2→忍法卍葛（5発止め）→忍法卍葛（1発止め）→バレリーナハイキックといったコンボも一応可能だが、キングやアンナに入りにくく、安定しないためオススメできない。

Cは天顛後、レバー⬇に入力しておき、しゃがみ状態を選択することで可能になるコンボ。妖楼からも決めることができる。ただし、この場合、相手との距離によっては入らないので注意。どちらからも安定は卍車といったところだ。

P.S.MESSAGE G 続々・TT誤植の園：海より深く反省しております。18P：ロウ空中コンボルート「ライジングトーキック」と「ライトアッパー」は「ワンツーパンチ」と「ハイキック」に、そこから「ドラゴンラッシュ」につながる。「サマーソルトフェイク」は「ドラゴンサマー」につながり→

固有技

技名	コマント（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	攻撃力	備考
レッグバズーカー	➡	上	30	
ソーク・クラブ		上	25	
トリプル・ティー・ソーク	➡	上、上、中	7、10、21	
ワン・ツー・ハイキッククラブ		上、上、上	10、12、26	2発目からも始められる
ワン・ツー・ミドルキック		上、上、中	10、12、18	2発目からも始められる
ワン・ツー・ローキック		上、上 、下	10、12、10	2発目からも始められる
ワン・ツー・ローハイキック		上、上、下、上	10、12、10、25	2発目からも始められる
トリプルニーコンボ		中、中、中	17、15、27	
ダブルニー&ローキック		中、中、下	17、15、12	
ストッピング		上	18	
ストッピングフェイントニー		上、中	18、17	
スレッジハンマー		中	28	
バク転	☆			
フェイントレッグバズーカー	バク転中に	上	20	近距離20、遠距離15
スライサー		中	25	クリーンヒット時37
ガトリングコンビネーション		中、中、中、下	18、11。15。12	3発目ヒット時チェンジ可
ストッピングフェイントストレート		上、上	18、12	
サイドワインダー	⬅	ガード不能	60	
ノーザンライトコンビネーション		上、上、中	10、12、20	
サザンクロスコンビネーション		上、上、中	6、20、17	
サイクロンエッジ		下	12	
トルネードアッパー	サイクロンエッジ中に	中	32	
ライジングコンビネーション		上、上、中、中	10、12、12、15	
クイックソバット		中、上	18、22	の場合のダメージは22　ヒット時ダウン
スナイパーソバットコンボ		上、中、上	18、14、20	
ダブルフェイスブレイカー		中、中	13、10	2発目ヒット時チェンジ可
スナイパースラッシュ		中	30	
サイドロー&サイドハイキック		下、上	8、10	
ステップインミドルキック		中	18	
クイックトルネードアッパー	しゃがんだ状態から	中	27	
バックハンドブロー		上	21	
ブルトルネード	⬅	下	18	
ダブルミドルキック	横移動中に	中、中	18、22	
ダブルミドル&レフトフック	横移動中に	中、上	18、18	ヒット時チェンジ可
ニーランチャー	➡	中	29（26）	ヒット迄にチェンジボタンを入力していた場合ダメージは26となる
スウェーハイキック		上	25	
クロスストレート	➡	上	18	最初の数フレームに当て身効果あり（パンチのみ）
ティー・ソーク・ボン	横移動中に	中	18	

投げ技

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	抜け	攻撃種類	攻撃力	備考
ティー・カウ・トロン	接近して		投げ技	25	投げ中にチェンジボタンでチェンジ可
ティー・カウ・コーン	接近して		投げ技	30	
ヘッドブレイクスロー	相手を左側で接近して or		投げ技	40	
フェイスブレイクスロー	相手を右側で接近して or		投げ技	14、26	
バックフリング	背後から接近して または	×	投げ技	50	
背中向きからの投げ掴み	背を向けて または	または	投げ技		相手をつかんだ位置によって投げが変わる 投げ掴み後は振り向く
膝地獄（ひざじごく）下記のコンボを膝地獄（GRABBING KICK COMBO）と呼ぶ。					
正面右膝蹴り（しょうめんみぎひざげり）	接近して		投げ技	20	
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）　※1	正面右膝蹴り中に		投げ技	15	
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）　※2	正面右膝蹴り中に		投げ技	15	
回し右膝蹴り（まわしみぎひざげり）	左横膝蹴り中に		投げ技	25	※1の時は で抜け　※2の時は で抜け
真空飛び膝蹴り（しんくうとびひざげり）	回し右膝蹴り中に		投げ技	40	
首投げ	正面右膝蹴り中に		投げ技	35	

ナイトメアインパクト
ブルース・アービン
タイムリリース

ムエタイの源流はここに集約されている。



担当：MVP
注：ブルースに10連コンボはありません。

伝説の4段攻撃が…

鉄拳2で猛威を振るったワン・ツー・ローハイキック（⇩）だが、やはり強すぎたのか、鉄拳TTでは連続ヒットしない。ダウンが奪えなくなったので単純にワンツーからの2択だけだとダメージ効率が悪く、カウンターでごっそり持っていかれるのがオチだ。したがって、中遠距離から⇦のニーをちらつかせつつ、カウンターヒットで連続になるいくつかのコンビネーションを狙っていくのが基本の立ち回りになるだろう。

そんなブルースはカウンターを取りにいくための刻む技が至極豊富だ。始動からのロー or ハイキック、ダブルニーローキック（⇦⇩）、基本技の左フェイスブレイカー（⇘）が有力！

鉄拳TTでの新技で注目したいのは横移動から出る技。ダブルミドルキック（横移動中）はカウンターでも連続にならないが、攻撃スピードが早くヒットさせやすい。それとティー・ソーク・ボン（横移動中）。こちらはカウンターを取ると叩きつけるのでコンボがねらえるのだ。

また、バックハンドブロー（⇦）やブルトルネード（⇦⬅）、クロスストレート（⇨➡）などの新技もヒットさせると面白い。とくにクロスストレートはクロスカウンター時のあの音…しびれるねぇ！

最後に膝地獄について。当然投げ抜けができるので、最後まで決めるのは難しいが、以前のようにコマンド受け付け自体はシビアではないのでCPU相手にその超絶な威力を見てやってほしい。





ブルースの空中コンボは、基本的にトリプルニーコンボにつなぐようにするのが今のところもっとも減る。

その他のコンボには、いくつか技のカウンターヒットで発生するひるみや崩し、そしてティー・ソーク・ボンのカウンターヒットからのサイクロンエッジ→トルネードアッパー（⇘→）が面白い。

ちなみに、右フェイスブレイカー（⇘）は、相手が重かろうがしゃがみであろうがお構いなしに空中へ…激強だ。

お手軽膝コンボ以外だと一気にダメージが落ちてしまうぞ。

夏休み特別企画
開発者突発コラム
川越　玄さん編

今回の製作の苦労をモデリング担当の川越さんに聞いてみたぞ。

僕はナムコに入社して生まれて初めてCGに触れたのですが、そんな僕が突然TAGのモデルを作る仕事を任され、正直不安で一杯でした。

仕事自体は「TEKKEN3」のモデルを変形させ「2」のキャラのモデルに作り変える作業なのですが、今までゲームセンターでしか見たことが無かったモデルを渡され、初めは緊張してなかなか手を入れることが出来ませんでした。

そこで悩んで仲間に相談しようとしたら、そいつはそんなことは気にも止めず、ガンガンモデルに手を入れているではありませんか。そんな彼を「無神経な奴」と思うと同時に、たくましいと思い、見習ってガンガンやらせてもらいました。そういった仲間達や先輩の方々に支えられ、なんとか完成しました。人生なんとかなるものだ、と思いました。　おわり



川越さん近影。今回は色々ご迷惑をおかけしました。

（スペシャルサンクス・御所脇　裕氏）

P.S.MESSAGE　G　→「ステップインミドルキック」につながる。19P：ジュリア「タッグコンボ始動技」の「大纏崩捶」と「雲閉日月把」の写真が逆。空中コンボルートの「大纏崩捶」コマンドは「 」、「シットジャブ」は「しゃがんで 」、本文中のマッドアックスは「 ➡ 」が正しいコマンド。

最強の浮かし技群を決めるために

風間 仁

対戦攻略

主要技の性能に大きな変化がなく、ほぼ今までどおりの闘いができる仁。強力無比な浮かし技で、一気に勝負を決めろ！



担当：ちゃっきー

基本の戦術は変わらず

軸となる技で大きく性質が変化したものがないため、基本となる戦術は鉄拳3と同じでOK。まずは、復習を兼ねてそれらを見なおしていこう。

近距離で使う発生の早い技として活躍するのが、リードジャブ（◎）始動の連携技だ。密着での反撃技として使えるのが、閃光烈拳（◎◎◎）。通常時はディレイを活用し、ヒットしていたときのみ3発目まで出し切る。また、連携の構成材料としては鬼風門（◎◎）、ガードさせて有利になる弐門双脚3発止め（◎◎◎）の2つが使いやすい。

同じく刻み系の選択肢としては、鬼八門（⇘◎◎）も主軸の1つとなる。1発止めと2発打ち切りを混ぜつつ、攻めの起点として使っていこう。なお、新技となる破啼打ち（⇦◎）の使いどころもここ。中段刻み技の1つとして連携に組み込んでみたい。

そして、仁の最終目的となるのが豊富なコンボ始動技だ。もはや鉄拳自体のトレードマークともなっている風神拳（⇨☆⇩⬋◎）をメインにし、横移動からの鬼殺し（横移動中に◎）も狙ってみたい。鬼殺しはスキが大きいので、横移動中に相手の動きを確認し、できる限りヒット率を上げることを考えよう。

また、下段攻撃の主軸となる奈落払い（⇨☆⇩⬋◎）も、これらとともに使っていこう。通常の連携の中に組み込むことはもちろん、鬼殺しを警戒させられる横移動後なども、絶好の狙いどころとなる。

一方、しゃがみからの浮かし技となる追い突きと双角の2つも重要。前者は下段技ガード後、あるいは上段技をしゃがんでかわしたあとの反撃技として、後者はシットジャブ（⬇◎）などしゃがみ状態を作る技からのカウンター狙いに使うと効果的だ。

下段攻撃の主軸となる奈落払い。起き攻めにも有効活用していこう。

これらに、ディレイを絡めた羅刹門・壱（⬅⇨◎◎）や羅刹門・弐（⬅⇨◎◎⬋◎）、4発目で2択を迫ることができ、起き攻めにも活躍する白鷺遊舞（◎◎◎◎）と白鷺下段脚（◎◎⇩◎）、中間距離で活躍する胴抜き（⇨⇨◎）やカウンター狙いの新技・鬼鐘楼（⬅◎）を加えれば、仁の基礎戦術はほぼ完成。あとは、いかに相手の動きに対応できるかが勝負の分かれ目になる。



閃光烈拳は、ガードされたときの隙が大きい。ヒット確認が必須だ。



横移動からの鬼殺しは使いやすい。ただし、ガードされると危険度高し。

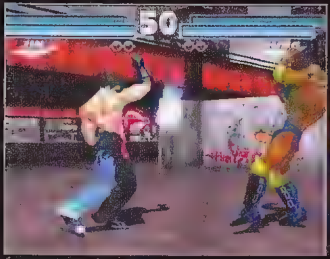


最速風神を極めろ!!

コマンドの最後の⬋部分と◎ボタンを完全に同時入力することで出せる風神拳、それが最速風神拳だ。立ちガードされても有利、カウンターや側面ヒットでも通常と同じ浮きになる、発生が若干早いなど、通常のものと比べて圧倒的に長所の多いこの風神拳は、仁を象徴する技でもある。

この技ナシでもそれなりには闘える仁だが、あったほうが強く、そして面白くなることは確か。今はあまり出せない人も、練習して少しずつ確率を上げていこう。コツは、⇨☆⇩⬋の⇩部分あたりで◎を入力するように意識すること。しゃがみ◎になってもいい、ぐらいの心構えでいこう。

現在出せる人も、あらゆる場面でスムーズに使っていけることが大切。ステップイン後や、横移動後などは、実戦でも効果の高い使いどころといえる。また、隙が大きい技をガードしたあとの反撃としてもできる限り決めていこう。この場合は、風神入力自体を素早く入れる必要がある。勝率に直接関わってくる部分だけに、重要度は高い。



長所の多い最速風神拳。スムーズに出せるようになりたい。

新生仁のコンボは…

空中コンボも、鉄拳3時代とほぼ同じ感覚でOK。変わった点といえば、追い突き→雷神拳中段脚が入りにくくなったこと、浮かし→羅刹門・壱からの胴抜きや風神拳が狙えなくなった（デカキャラならOK）ことぐらいなものだ。

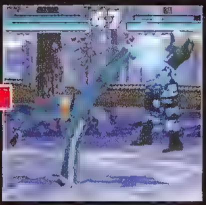
ここでは、奈落払い始動のアドバンストコンボを紹介しよう。どれも安定の白鷺遊舞3発止め→胴抜きよりは少しダメージが高くなるので、試してみてほしい。

風間 仁　奈落払いからの新コンボ	
奈落払い→鬼鐘楼→踵切り	鬼鐘楼、踵切りともに最速タイミングであることが必要。白鷺遊舞を使ったコンボよりも、距離の制限が若干厳しい。
奈落払い（ボタン遅め）→鋼割り〜膝鋼→踵切り	ガンジャック相手の場合は、ボタン早め奈落からでもOK。しかも、踵切りの部分を風神拳で代用することが可能だ。
奈落払い（ボタン遅め）→羅刹門・弐→胴抜き	前作で超難度だったものが、少しだけ簡単になった。ガンジャック相手なら羅刹門・壱→風神で大ダメージを狙おう。

すごいタッグコンボを狙え!!

仁が控えにいるときのタッグコンボは、大きく浮かすものは雷神拳中段脚、中程度なら羅刹門・弐→胴抜き、低いものはリードジャブ→羅刹門・壱というのが基本だ。

この中でも、雷神拳を絡めたコンボにはさらなる可能性が見える。雷神拳を適度な位置で当て、さらに追い打ちを狙おう。左の連続写真で、その1つの例を紹介しておく。



ファランのライジングブレードからは狙いやすい。



雷神拳を当てる位置がポイント。ここが難しい。



リードジャブはもちろんレバー前入れで出そう。



胴抜きならわりと簡単。ダッシュ風神が理想だ。

P.S.MESSAGE　G　誤植の園・（第一回）完結編：どれだけの迷惑がかかったことか。35P：準「桜花」ダメージ40→20に数値変更。白山投げ抜けコマンド「◎」→「◎」に変更。「設定資料集」での準、白頭山、A・キング、ガンジャックの開発者コメントは前ページの川越さんのコメントです。

強力無比な中距離砲を使いこなせ！

ミシェール・チャン 対戦攻略

街中では、娘のジュリアと組ませる人が圧倒的に多いミシェール。まずはジュリアとの違いをきちんと理解しておこう。



担当：善之字元帥

単発打撃の能力を知る

前作でジュリアを使った人には扱いやすいミシェールだが、ジュリアと同じ感覚で使っていてもなかなか勝ちに結びつかない。ジュリアとミシェールはそれぞれ、前者がディレイを駆使したコンビネーションを得意とするのに対し、後者は単発打撃を得意とするというスタイルの違いがあることを理解しよう（その他の主要な相違点は表にまとめておいたので参考にしてほしい）。

それでは、ミシェールで多用する技と戦術について説明していこう。まず、相手とやや距離があるようなときには、突進技の疾歩掌拳（⇩◆◎）と虎身肘（⇨◆◎）が使いやすい。どちらも相手の上段をかわす能力があり、発生も早いので、一気に間合いを詰めるには最適の技だ。このとき疾歩掌拳はリーチの長さを、虎身肘はヒット時にかなりの有利時間があることをそれぞれ活用できればベスト。

突進系の技で突っ込む以外の選択としては、横移動と特殊移動技の転身（◎）をうまく使って、相手と正面軸を合わせないように闘う手もある。横移動中には弓歩（横移動中◎）という優秀な特殊中段（後述）も出せるので、突進技に組み合わせればかなりの幻惑効果が期待できるはずだ。

ここまでに挙げた攻撃は中段攻撃だが、相手のしゃがみガードを崩す目的で使うのではなく、攻撃としての素早さと当たり強さで技の差し合いに勝つ目的で使う。しかし裏を返せば「立ちガードで大安定」という事態を招きかねないので、立ちガードを崩すための技も用意しておこう。

立ちガードを崩すためによく使う技としては、後掃穿弓腿（しゃがみ前進から◎◎）が挙げられる。この技は強力な下段攻撃だが、しゃがみ状態からしか出すことができないという制限があるので、事前にシットジャブなどでしゃがみ状態を作っておくこと。

ミシェールが特に多用する技はこんなところ。ここからは、これらの技でどう連携を組むかについて説明しよう。

ミシェールとジュリアの主な違い

			ミシェール	ジュリア
中段攻撃	疾歩掌拳	発生	12フレーム	11フレーム
		ガード硬直差	2フレーム不利	2フレーム不利
		ヒット時の効果	ダウン	のけぞり
		その後の発生	なし	疾歩連肘へと派生可
	虎身肘	発生	11フレーム	11フレーム
		ガード硬直差	2フレーム不利	2フレーム不利
		ヒット時の効果	9フレーム有利（相手はしゃがみ可）	ダウン
		虎身連攻へのディレイ	不能	➡に入れ続ければ可
	擊擊崩肘	カウンタヒット効果	よろけ	ダウン
主に使うコマンド投げ			フルネルソンスープレックス（間合い狭）	マッドアックス（間い合広）
横移動からの技の種類			弓歩・烈崩掌・紅闘拳・二起脚	沖捶
立ち状態からの下段攻撃			あまり強い技はない。	閃身後掃腿

軸となる2つの連携を覚えよう

●虎身肘からの連携

突進技の虎身肘がヒットした後は、時間にしてこちらが9フレームほど有利（相手は後半部分をしゃがみでキャンセルできるが）のため、続けて攻め込むチャンス。直後の選択について説明しよう。

①◎投げ：相手の立ち技と立ちガードに勝ち、しゃがみガードとシットジャブに防がれる。◎投げとフルネルソン（◆◎）は届かないので注意。

②大纏崩捶（◆◎◎）：相手の立ち技としゃがみガードに勝ち、立ちガードとシットジャブ（なぜか崩捶で止まってしまう）に防がれる。

③連拳大纏崩捶（◎◎◎）：相手のシットジャブと立ち技に勝ち、立ち／しゃがみガードに防がれる。防がれたときのスキが大きいので注意。

これらの選択に、あえて虎身肘2連発なども絡めてみるのも効果的。工夫してみよう。



虎身肘のヒット後はこちらが圧倒的に有利。連携を狙わない手はないぞ。



投げを狙うなら必ず◎投げ。他の投げだと間合い外になっているのだ。

●弓歩からの連携

横移動系の動作を繰り返す相手に対して闇雲に突進技の疾歩掌拳や虎身肘を繰り出すと、かわされて反撃を受けることになりかねない。そんなときはこちらも横移動し、相手に向き直ってからの弓歩を狙ってみよう。前号でも触れたが、弓歩がヒットすれば11フレームも有利なので、その後最速で出した蒼空砲（立ち途中◎）が連続ヒットする。

もしも弓歩がガードされたとしても状況は五分だし、何よりこちらがしゃがみ状態であることが大きい。中段の蒼空砲と下段の後掃穿弓腿の2択はかなり有効に機能するはずだ。一応、弓歩ガード後に最速でシットジャブを出された場合、どちらの技も潰される可能性はあるが、相手にしても最速で出せるかどうかは怪しいところ。ここはガンガン攻めてもいいだろう。



横移動から出せる弓歩。この技のヒット／ガード後もミシェールが有利。



中段の蒼空砲と下段の後掃下穿弓腿による選択は強力。ダウンを狙え！

今月の新コンボ

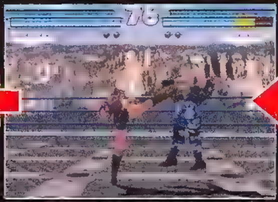
●虎双腿→立ち◎→虎身肘→虎身肘→虎身連攻

今回紹介するコンボは、浮かせ技の虎双腿（⇘◎）を使ったもの。虎双腿はミシェールの浮かせ技の中で最も高く、かつ最も近くに相手を浮かせるため、こんな芸当が可能になる。コンボのコツはとにかく高い打点で立ち◎を当てること。少しでも低いと、続く虎身肘が入らないことに注意。

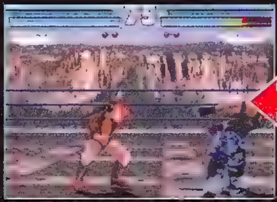
虎身肘はバウンド中を狙うわけだが、この際虎身肘コマンドの⇨➡部分を生かし、少々引きつけてから出すこと。



虎双腿がヒットすると、他の浮かせ技よりも相手がいい位置に浮くので、



高い打点で立ち◎が狙える。まだコンボ補正もわずかなので大ダメージ。



あとは虎身肘連打！ジュリアの紅闘妃崩肘コンボに匹敵するダメージだ。

少しずつ強くなっていく…それがいいんだ

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

生まれついての強者などいない。迷い、悩み続けた者だけが昨日の己より少しだけ、しかし確実に強くなっていくのだ。

キミは損してないか？

続・しゃがみヒットの謎

プレイ中ちょっと気をつけるだけで、しゃがみカウンターによる無駄な追加ダメージを受けなくなる…というお話です。

担当：蒼之字元帥



あ～あ、エアニーをガードされてしまいました。このあと…、

「しまった、バクチ二翔脚ガードされちまった！しゃがみガードしなきゃ！お願い、反撃ミスしてくれ～！」

う～む、実にありがちな場面ですな。反撃ミスしてくれるといいですね…なんてこと言ってる場合じゃありません！実はこの人、ある致命的なミスを犯しているんです。

え？どこがミスなんだって？そりゃもう「しゃがみガード」ですよ。実は、二翔脚などジャンプ攻撃系の技は、**隙の立ち／しゃがみをレバー方向によって選択できるんです。**この人の場合、しゃがみガード方向にレバーを入れていますんで、もしもきちんと相手の反撃が入っていたら、しゃがみ状態で攻撃を受けてしまうということですね。はい、この時点で反撃ダメージ25％アップです。まあ、二翔脚あたりに反撃をミスする人はほとんどいませんから、保険でガードするにしても立ちガードのほうがいいのでは？

下の表に、こういった隙の立ち／しゃがみを選択可能な必殺技（＋必ずしゃがみ状態の必殺技）についてまとめておきましたので、参考にしてください。例外的に、ジャンプ系の必殺技でも昇龍拳のスキは必ず立ち状態だったり、突進系の技の中には立ち／しゃがみ選択が可能なものもあったりしますから、よくチェックしておきましょう。



しゃがんでいるとこのダメージ！おとなしく立ちましょう。



立っていると鉄山靠→揚炮でこのくらいのダメージですが、

隙が必ずしゃがみ状態になる技

キャラ名	技名	コマンド
トゥエルヴ	N.D.L.	↓↘→P
	X.N.D.L.	↓↘→↓↘→P
ダッドリー	ダッキングアッパー	←↙↓↘→K後K
	ローリングサンダー	↓↘→↓↘→P
いぶき	首折り	←↙↓↘→P
	旋（下段派生のみ）	↓↙←K後↓K
ショーン	ショーンタックル	←↙↓↘→P
	ハイパートルネード	↓↘→↓↘→P
エレナ	ヒーリング	↓↘→↓↘→P

要注意！隙の立ち／しゃがみを選択できる技

キャラ名	技名	コマンド	備考
春麗	スピニングバードキック	↓溜め↑K	
	覇山蹴	→↘↓↙←K	※ブロッキング時の調査
	天星乱華	↓↘→↓↘→K	
まこと	閃光カカト落とし　剣	空中で↓↙←K	
Q	突進下肢打撃(仮)	←溜め→K	※後半部分のみ
トゥエルヴ	D.R.A.	↓↙←K	
レミー	マ・シェリの悲哀	↓溜め↑K	
	冷たく蒼いルグレ	↓↙←K	
ユン	二翔脚	→↓↘K	
	槍雷連撃	↓↘→↓↘→P	
ヤン	穿弓腿	↓↘→K	
	転身穿弓腿	↓↘→↓↘→K	
アレックス	エアニースマッシュ	→↓↘K	
	スタンガンヘッドバッド	↓↘→↓↘→P	
豪鬼	斬空波動拳	空中で↓↘→P	
	竜巻斬空脚（地上・空中）	↓↙←K	※ブロッキング時の調査
	百鬼豪刃	→↓↘P後K	※ブロッキング時の調査
	百鬼豪掌	→↓↘P後P	
	百鬼豪砕	→↓↘P後P+K	
リュウ	竜巻旋風脚（空中・地上）	↓↙←K	
ケン	竜巻旋風脚（空中・地上）	↓↙←K	
ダッドリー	ジェットアッパー	→↓↘P	
	ロケットアッパー	↓↘→↓↘→P	
ネクロ	フライングバイパー	↓↙←P	※ブロッキング時の調査
いぶき	苦無	空中で↓↘→P	
	風斬り	→↓↘K	
	飛燕	←↓↙K	
	霞朱雀	↓↘→↓↘→P	
オロ	鬼ヤンマ	↓溜め↑P	
	人柱渡り	↓↘→K	
	夜行大魂	↓↘→↓↘→P+P	
ショーン	ドラゴンスマッシュ	→↓↘P	
	トルネード	↓↙←K	
	リュウビキャク	↓↘→K	※ブロッキング時の調査
エレナ	ライノホーン	←↙↓↘→K	※ブロッキング時の調査
	マレットスマッシュ	→↘↓↙←P	※ブロッキング時の調査
ヒューゴー	シュートダウンバックブリーカー	→↓↘K	
	メガトンプレス	↓↘→↓↘→K	
ユリアン	チャリオットタックル	←溜め→P	※後半部分のみ
	バイオレンスニードロップ	↓溜め↑K	
	デンジャラスヘッドバッド	↓溜め↑P	※隙はわずか

まぁ落ち着け

疾風後の唐草対策 まこと編

前号のアレックスＳヘッドバッド対策に続く、対策シリーズ第2弾。ハメっぽいけどハメじゃない、疾風後の唐草。小技との2択がキツイが、あきらめずに！

担当：K-TAN

コマンド投げがキツイって？

みんなはもう、３ｒｄのセオリーに慣れてきたかな？対戦するキャラによって、闘い方が変化するのもこのゲームの特徴だ。その中で、対応の仕方次第で勝敗の行方が決まるのが、対まこと戦だ。

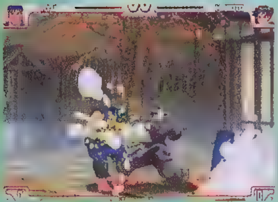
まこと戦で最も厳しい場面は、唐草（コマンド投げ）からの立ち大Ｐキャンセル大疾風をくらったあとだろう。この疾風をくらったあと、また唐草で捕まって困った人も多いはずだ。

捕まってしまう人は、だいたい通常技などを出して反撃をしようとし、そこを捕まえられてしまう傾向が強い。そう、暴れようとしてはダメなのだ。昇龍拳や投げられ判定のないＳＡなどの、速効性のある技ならば阻止できるが、ほかの技だとほとんど捕まってしまう。

これを、フレーム単位で見てみよう。疾風をくらうと、まこと側は2フレーム有利になる。一方、小唐草のつかむまでの発生フレームは、８フレームとなっている。

だが、この疾風ヒット後の場合は2フレームの有利時間を利用しているので、小唐草で捕まるまでの発生時間は、8－2＝6フレームとなる。**つまり、疾風をくらった側に与えられた猶予時間は、６フレームとなる**のだ。もし通常技で小唐草を阻止するとしたら、最低でも5フレームで出る技でないとダメということになる。

となると、**一番手っ取り早い回避法は、やはりジャンプ**。ジャンプしてしまえば、小唐草に捕まることはまずない。


ん～きたきたぁ！果たして結末はいかに？最初はジャンプでＯＫ。


これでまこと側は相手が対策を知っていることを確認する。

ジャンプしたあとも油断できない！

唐草をジャンプで回避したとき、これが垂直ジャンプだと、また攻防の状況が変わってくる。

唐草で相手キャラをつかめなかった場合、まことは唐草の失敗ポーズをとる。これを見ると、ついジャンプの下降中に攻撃を出してしまいがちだが、これが実はトラップだったりするのだ。ジャンプ攻撃をブロッキングされてしまい、着地したところを小唐草でまた捕まってしまう。こうなると、もうどつぼ状態だ。

ここは、前号で攻略された３ｒｄのセオリーとまったく同じ攻防になる。

また、画面端に追い詰められているときもこういった状況になるので、思い切って前ジャンプしてしまうのも1つの手ではある。豪鬼は阿修羅閃空があるのでとても便利だ。


だぁ～！せっかく回避してもこれでは…ま、また最初から？


「ぐは～やっぱりな～！」とならないようにしよう。

そして、次なる手はジャンプ防止となる！

ジャンプで回避されるようになると、まこと側はジャンプを防止するための策を弄するようになる。ジャンプを防止するために出してくる技はいくつもあるが、特に警戒したいのが小疾風だ。ジャンプ途中にこの小疾風をくらってしまうと、追い打ちで大疾風が決まってしまうので、キャラのダメージもさることながら、精神的ダメージも大きい。

ここは、読みでガードするしかない。ガードさえしてしまえば、まこと側は12フレームも不利になるので、反撃し放題だ。

そんな中で、**ジャンプをしてもまったく問題ないのが、春麗とエレナ**。この2キャラは、たとえ立ち大Ｐキャンセル大疾風後に最速で小疾風を出されたとしても、ジャンプ途中に小疾風をくらうといったことがまるでないのだ。

しかし、小技やしゃがみ大Ｋを使われると、春麗やエレナとて例外なく攻撃をくらってしまう。ただし、ジャンプできるからといって余裕をかましすぎると、正中線五段突きをくらってしまうぞ。疾風後の正中線五段突きは連続技にもなり、失敗してもジャンプ途中にヒットさせることができるというお墨付きだ。むしろ、失敗したほうがコンボ補正がきれて、ダメージが大きい。


ほらほら！ジャンプばかりしてると、でかいの一発いっちゃうよ。

まこと側のゲージがＭＡＸのときは、極力ジャンプを避けるに越したことはない。ただし、正中線五段突きをガードするようになると、裏をかかれて唐草を使われる場合もある。

小技で使うのは立ち小Ｋとしゃがみ小Ｋだが、どちらもタイミングよく出されると、ジャンプできずに地上でくらってしまい、キャンセルで小疾風まで1セットでくらうことになる。

しゃがみ小Ｋ↓小疾風をくらった場合は唐草の間合い外になるので、再び唐草の猛威を味わうことはひとまずなくなる。もしまこと側が疾風ヒット後に唐草と小技の2択しかかけてこないようであれば、下段ブロッキングを入れてからすぐレバーを上に入れてＨＪすることで、両方を回避することが可能だ（気持ち、レバーニュートラルの状態を長くしよう）。

ジャンプ防止に使ってくる技が小疾風メインの人の場合は、ガードかジャンプのどちらかに的を絞ったほうがいい。なぜならば、小疾風が5フレーム後、小唐草は6フレーム後と、差が1フレームしかないため「上段ブロッキングをしてからジャンプ」という作戦が非常に厳しいからだ。


え～いままよ！と、たまにはぶちかましておかないとね。

唐草どこから忍び寄る？

まことの唐草は、もはやどこにでも潜んでいる、としか言いようがない。ジャンプ攻撃、リープ、ダッシュからなど、あらゆる場面から狙ってくる。それがまことのダメージソースなのだから、仕方ないだろう。ダッシュからの小唐草は、反応して投げを入力しようとしても間に合わないことが多いので、小技を使ってまめに牽制しておくことだ。牽制してダッシュを止めておけば、まこと側はジャンプから仕掛けるか、牽制技を出すモードにならざるをえない。

だが、あまり牽制しすぎると直接疾風をぶちかましてくるので、やりすぎは禁物だ。

まとめとしては、今のところ疾風ヒット後のジャンプ防止と唐草の2択を回避する方法は、下段ブロッキングを仕込んだＨＪか、ガードの2つが妥当だ。ＳＡや必殺技で反撃したい場合は、ガードやブロッキングされることを覚悟のうえで出そう。

ちなみに、ヒューゴーはこの2択に対してとても強いぞ。


「くんな!こんちきしょうめ!」でも、やりすぎは毒よ。

確定状況を逃すな！

ガード後の反撃を狙え

ガードからの反撃をきっちり決めることができれば、勝率は確実に上がる。少しずつ意識して対戦に臨んでみよう。

担当：MVP&RED

ガードからの反撃

このページでは、相手の攻撃を「ブロッキング」ではなく、「ガード」した場合の反撃について考えていこう。

右のページでは各キャラの反撃に適したSAや必殺技、連続技の起点となる通常技のデータを紹介してあり、左のページでは、各キャラの技をガードしたときの隙のフレームデータが紹介されている。まず、自分の反撃技の発生フレームを確認し、相手の技をガードしたときの隙をチェックしていき、「あのキャラのこの技をガードしたら、これくらいの隙があるんだな、じゃあ、俺のキャラのこの技なら、簡単に反撃できるぞ」といった感じで、作戦を練ろう。

また今回は、着地の隙に容易に反撃ができる昇龍拳などの上昇系の必殺技やSAについては、あえて取り上げていない。もちろんこういった技をガードした場合は、着地の隙に、きっちりでかい反撃を決めていこう。



迅雷脚をガードした！通常投げなんて入れちゃダメだぞ。

反撃のコツ

では、ガードから反撃を狙っていくうえでのコツや心得のようなものを書いておこう。

●リバーサルのコツ

リバーサルでSAを出したい場合は、ボタンを押すときに小～大のボタンをズラし押しで入力すると出しやすい。

もちろん、技ごとに自分のガード硬直が解けるタイミングを把握しておくことも重要。

●「一点読み」という考え方

多段の必殺技やSAなどは、不意にガードさせられた場合であっても「よし、この技をガードした、反撃しよう」という心の準備をする時間の余裕があるため、反撃技を出しやすい。

逆に、いきなり出された牽制の通常技などを、不意にガードさせられてしまった場合などは、反応でとっさに反撃技を出すことは非常に難しい。

ここで必要になるのが「一点読み」という考え方。対戦の流れや相手キャラの連携などから、反撃できる技がきそうな場面をある程度予想し、「よし、あの技がきたらガードして反撃してやるぜ！はいきた！ガード、反撃！」というノリで対処するのだ。

●ガードしたらとりあえず回しとく作戦

技をガードしたら、とりあえずSAのレバー入力をしておく、というやり方もアリだ。この場合、SAのレバー入力を済ませてから「今ガードした技は何か？」を判断する、という流れになる。反撃できる技だったら、ボタンを押してSA発射！という感じだ。

疾風迅雷脚のケンなど、SAの反撃性能が高いキャラで、何でもかんでも反撃していくスタイルを目指すなら、この方法を取り入れてみよう。



とりあえず、レバー入力だけして技を見極める。



しゃがみ大Kか！反撃可能だ！Kボタンを押して迅雷脚発射～。

各キャラの基本反撃技表

※一番左上が、表の見方を表します

キャラ名	技名	発生フレーム数	技名	発生フレーム数	技名	発生フレーム数	技名	発生フレーム数
春麗	下中K	7	←+大P	8	気功掌	2	鳳翼扇	4
	狙いたいのはやはり発勁。リーチ的に心配なときはしゃがみ中Kを使うが、いずれの場合もキャンセルで気功掌につなげずに、直接SAにつなげていくのを意識したい。							
まこと	下中P	8	唐草	小8	正中線五段突き	2	暴れ土佐波砕き	16以上
	近距離ならば大P（発生9）から連続技を狙うのも忘れずに。また、遠距離の場合は疾風（発生→小7、中10、大12）からのノーキャンセル正中線もモノにできると心強いぞ。							
Q	近中K	8	捕獲及び痛恨打撃(仮)	大15	突進及び致死連続打撃(仮)	6	腹部及び後頭部への痛打(仮)	3
	近距離では直にSAを狙うのが無難なQ。遠距離の場合は突進頭部打撃（発生→小14、中16、大20、EX15）からのSAキャンセルや追撃が狙いどころであろう。							
トゥエルヴ	下小K	4	中K	7	A.X.E	EX9	X.N.D.L.	5
	基本攻撃力が低いので、反撃によるダメージはかなり重要。特にA.X.E.のEX版とX.N.D.L.は積極的に使っていきたい。X.F.L.A.Tは中KからHJキャンセルで狙おう。							
レミー	下中P	6	下大P	10	憤怒のシュペルノーヴァ	3	ヴィエルジュに安息を	2
	しゃがみ小K（発生4）やマ・シェリの悲哀（小4、中5）も発生の早い反撃技として忘れずに。キャンセル可能な通常技の中では、しゃがみ中Pがしゃがみ小Kよりも長いのを知っておきたい。							
アレックス	中K	6	スラッシュエルボー	EX10	ハイパーボム	3	ブーメランレイド	2
	中フラッシュチョップ（発生16）や、スタンガンヘッドバット（発生27）が間に合うものは確実に覚えておこう。とくにスタンガンなら距離の問題が解消されるので効果絶大！							
ユン	近小P	4	下中K	7	揚炮	2	槍雷連撃	4
	もう1つのTC始動技である中Pは、近距離と遠距離で発生が1フレーム違うのに注意！（発生→近距離5、遠距離6）しゃがみ小K（発生5）からのSAも高威力で見逃せない。							
ヤン	中P	近5 遠6	下中K	8	雷震魔破拳	8	転身穿弓腿	2
	ユンに比べしゃがみ中Kの発生が1フレーム遅い。また、雷震魔破拳は意外に発生が遅いので注意しよう。しかし、できればしゃがみ中Kからの連続技が高威力でベスト。							
リュウ	下中K	8	下大P	6	真空波動拳	5	真・昇龍拳	2
	密着で狙いたいのは近距離大P（発生5）。しゃがみ小K（発生6）も距離別に使い分けられればベストだ。やや遠いときのEX上段足刀蹴り（発生14）も狙えると心強いかも。							
ケン	下中K	7	昇龍裂破	2	疾風迅雷脚	3	神龍拳	3
	通常技の性能はリュウとほぼ変化なし。しゃがみ中Kの性能がいい代わりに、近距離大Pが発生7と遅いのが問題。したがって、TC中P（発生5）が近距離で狙いたい通常技になるだろう。							

キャラ名	技名	発生フレーム数	技名	発生フレーム数	技名	発生フレーム数	技名	発生フレーム数
いぶき	近小P	3	中K	6	鎧通し	投げ1	闇時雨	小3 中4
	TC始動技である小K（発生5）とリーチのある中P（発生7）も候補に挙がる。ただし、中Pは闇時雨選択時専用。通常技が多いので、何を狙うかをはっきりさせよう。							
エレナ	下中P	7	下小K	5	スピニングビート	2	ブレイブダンス	2
	直にSAを狙うか、しゃがみ中Pからのコンボが反撃のメイン。面白いのはスクラッチホイール。攻撃発生が、小7、中5、大4、EX4と、大のほうが発生が早いのだ。反撃は大を使おう。							
ネクロ	←+中P	5	トルネイドフック	小7 中11	超電磁ストーム	3	エレクトリックスネーク	5
	密着にならなかったときの反撃技として←+大P（発生12）を重宝する。また、直にスラムダンス（発生4）や大電磁ブラスト（発生11）を狙うのもポイントが高い。							
オロ	近中P	6	近中K	5	鬼ヤンマ	EX6	仁王力	小10 大12
	SAで反撃に使えるのは鬼神槌（発生13）ぐらいのもの。したがって、距離が離れる場合の反撃には非常に苦労する。高い反撃能力は密着時に限られてしまう。							
ショーン	下中K	8	ハドウバースト	4	ショウリュウキャノン	3	ハイパートルネード	3
	往年の近距離大K（発生6）からのノーキャンセルSAも選択肢に入る。あとはリュウ・ケンタイプおなじみのしゃがみ小K（発生6）としゃがみ中K（発生8）は当然メインになるだろう。							
ダッドリー	大K	6	ロケットアッパー	2	ローリングサンダー	2	コークスクリューブロー	2
	高威力TCの始動技である中P（発生4）と、オールレンジ反撃技としてEXマシンガンブロー（発生17）、そしてしゃがみ大K（発生16）からの悶絶連続技を使い分けていきたい。							
ヒューゴー	下小K	4	ムーンサルトプレス	3	ギガスブリーカー	2	ハンマーマウンテン	5
	反撃は、基本的にSAかムーンサルトプレスでOK。スキが大きくSAゲージがないときは、パームボンバー（発生→大23）からの連続技も意識しておくといい。							
ユリアン	下小K	6	下大P	10	タイラントパニッシュ		ユピテルサンダー	2
	突進系SAでトップクラスの性能を誇るタイラントパニッシュが反撃のメイン。距離があるときは、チャリオットタックル（発生→小8、中11、大14、EX7）を使うのも重要だ。							
豪鬼	竜巻斬空脚	中or大3	滅殺豪波動	5	滅殺豪昇龍		滅殺豪螺旋	4
	しゃがみ中K（発生7）以外の反撃用通常技はリュウを参照してほしい。大豪昇龍拳の発生2という驚異的な数値はぜひ生かしたい。追撃可能な中・竜巻斬空脚も強力である。							

P.S.KEYWORD **G**

◆PORTAL STEP／BUILD UP ARTS…只今好評発売中の、ストⅢ3rdムック第1弾のサブタイトル。文字通り、システム関連を完全網羅し、全キャラの技表を、数値データ資料まで完全掲載。定価は950円+税と大変お買い得。まだ手に入れてない人は、今すぐお店へ！

反撃を狙いたい技とその注意点

※写真にある数字は技のスキ。左から小・中・大、EX版の順（単位：フレーム）
※1　EX版の数値は突進頭部打撃（ノーマル）のもの

反撃必須の技群

まずは序の口、比較的楽に反撃できるものを集めてみた。つまり、反撃技の射程内ならば常に反撃できるようになっておきたい。

それでは注意点を説明していこう。

●マシンガンブローは中、大EX版のみ反撃可能。小は反撃できないので、段数で見分けるようにしたい

●ローリングサンダーと超電磁ストームは、ボタン連打でガード回数が変化するので十分注意しよう

●トルネイドフックは3段技の大（小、中は2段）とEX版に反撃を叩き込んでいこう

●首折りは先端部分をガードすると反撃がキツイので、めり込んだときに狙いを絞ると楽にいける

●旋はEX版と派生した下段をガードしたら反撃を狙え

●スピンサイズもEX版と追加入力に対して楽に狙える



ぜひ狙いたい技群

次に、難しいが一点読みを交えつつ、できるだけ反撃しておきたい技を見ていこう。

●スピニングバードキックのEX版は立ちガード後に反撃するといい。やや慣れが必要

●疾風の通常版は余裕で反撃できるが、EX版にはまったくスキがないので注意！

●突進打撃は各EX版と中段、下段に対して反撃を狙おう

●高速度連続打撃は小、中、大で段数が違い、反撃は困難。が、EX版は狙いどころだ

●A.X.E.も段数可変。しかもEX版は4フレームとかなりキツイものがある

●鉄山靠はEX版が狙い目だ。一応、大も数値的に狙えるが、小、中との見分けが難しい

●絶招歩法は小なら反撃確定だが、中、大の先端部分をガードすると反撃不可。見分けがつかないなら投げが安定だ

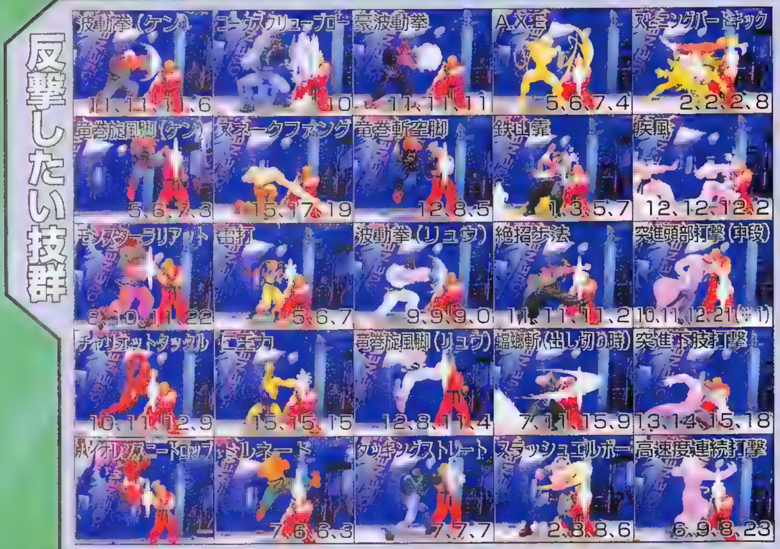
●蟷螂斬は数値上は2発目止めにも反撃可能だが、実際はかなりきつい。よって、3発目まできたときに狙うといい

●スラッシュエルボーはEX版が狙い目。また、中、大にも可能なので、距離で見極めて反撃していきたい

●竜巻斬空脚は小、中に狙いを絞るといい。大がきたときはくらってしまうが、カス当たりなので無視という手も…

●波動拳のEX版は隙がないので注意！（ケンは6フレームの隙があるがきつい）

●ケンの竜巻旋風脚とショーンのトルネードは、ヒットした場合でも反撃が狙える（両方ともEX版は無理）。が、やはり段数がわかりにくいので難しい。密着時の投げだけは忘れずに決めていこう



特殊なケースの反撃

数値的に反撃は簡単だが、一筋縄でいかないのがこれら。

●間合いが離れるものには、ダッシュからの攻撃や突進系SAを狙う

●槍雷連撃はキャラの背の高さが大きく影響する。立ちガードで正面に落ちるキャラはいいが、後ろに落ちるキャラは面倒だ。これらのキャラは5発目をしゃがみガードするキャラかそうでないかで対処が分かれ、ガードするキャラはしゃがみ状態を維持、ガードしないキャラは立ちガードで対処しよう。いずれも背後（近距離）に着地するので連続技を狙おう

●ブーメランレイドは最後の投げスカリに跳び込みを狙え！

●電刃波動拳はたとえくらっても、スタンしない限り反撃が余裕。見逃すな

●リンクステイルは小、中、大、EX版のいずれも、ガードしつつボタン連打で反撃だ



超上級編 単発通常技を狙う

単発の通常技をガードしたときに素早く反撃ができるようになったら申し分ない。当然一点読みが必要になるうえ、その難しさもハンパではない。超上級レベルの反撃だ。

そんな中で比較的狙いやすく、かつ効果も大きいのが全キャラの大足払い。間合いによってガード後の距離が遠いこともあるので注意したい。

大足払いとそのスキ（フレーム）

キャラ名	技	スキ
オロ	しゃがみ大K	6
まこと	しゃがみ大P	6
春麗	しゃがみ大K	7
ヤン	しゃがみ大K	7
いぶき	しゃがみ大K	8
エレナ	しゃがみ大K	9
トゥエルヴ	しゃがみ大K	11
レミー	しゃがみ大K	11
ユン	TC〔下大K・大K〕	11
ネクロ	しゃがみ大K	12
ダッドリー	しゃがみ大K	12
リュウ	しゃがみ大K	13
ユリアン	しゃがみ大K	13
ケン	しゃがみ大K	13
アレックス	しゃがみ大K	15
豪鬼	しゃがみ大K	15
ショーン	しゃがみ大K	16
Q	しゃがみ大K	25
ヒューゴー	しゃがみ大K	43

狙いどころの単発通常技（フレーム）

キャラ名	技	スキ
レミー	しゃがみ大P	8
	しゃがみ中K	9
	➡＋中K	7
アレックス	⬅＋大P	11
豪鬼	TC〔中P・大P〕	12
いぶき	近大K	11
	↘＋中K	6～16
ショーン	➡＋大P	6
エレナ	↘＋大K	9～14
ヒューゴー	中P	5
ユリアン	しゃがみ大P	10
	大K	7

登場人物



陣雷タカノリ 20歳 専門学校生
ケンをこよなく愛するカプコン格闘ゲーマー。本編の主人公。



覇道先生 24歳 フリーター
ストライクに勤務する陣雷の師匠。普段は温和だが、たまにキレる



小林舞弓 19歳 看護学校生
似ても似つかないが、覇道先生の妹。ヤン使いにしてナースの卵。

好評連載!

陣雷くん奮闘記

【第六週】

~伏竜、ついに起つ!の巻~

担当：サン振ヨン銃士　挿し絵：ワガピー

● これまでのあらすじ ●

オレの名は陣雷タカノリ。ゲームセンターストライクを根城にする、世紀末の救世主さ。先週、ついに恐怖の大王こと瞬獄一門の足音が聞こえてきた。かつてのライバル仲芦は、一門に伝わる秘伝書をオレに託し、息絶えた（ウソ）。奴の遺志をつぐためにも（死んでないって）、世界を滅亡から救わねば…。

刺客現る!

ピカーン、ケイ、オゥ!!
「見てた?マユミちゃん、オレのスペシャルフニッシ!!」
「それをいうならフィニッシュだね、陣雷くん」
「あはは、陣雷さんっておもしろ~い」
平和だ。いい感じだ。邪魔者の仲芦も姿を消し（なんでいなくなったんだっけ）、オレはマユミちゃんと恋の3rdライフを送る毎日。こりゃゴールインも間近って感じ?と、そのとき!
「陣雷ってのは貴様か?」
振り返るとそこには、おかしな木の仮面をかぶったアブナイにーちゃんが…。
「あんた誰?コミケ会場はここじゃないぜ」
「……晴海方面のバスってどこから…、じゃなくって、仲芦がお前に渡した秘伝書を返してもらおうか」
「ひでんしょ?キミひょっとして…変な人?」
「貴様、まさか瞬獄一門…!」
「ほう、察しがいいな。さすがはランキング24位・小林覇道!そのとおりだよ」
「とりあえず、お名前は?」
「名はまだ許されていない。瞬獄一門の修羅とでも覚えておいてもらおう。あの秘伝書は、貴様らには過ぎた代物。おとなしく差し出せば、この場は引いてもいい」
ふーん、修羅くんかぁ。カッコイイ名前だなぁ。まぁ、オレほどじゃないけど。
「そんなに自分たちだけで知識を独占したいというのか。おろかな…」
「そうだそうだ!ケチケチすんなよ!」
「ならば腕ずくでも返してもらおう。陣雷、覇道、どちらからでもかかってこい!」
「要するにキミはオレのサーガを聞きつけて遠征しにきたというわけだな。まぁ覇道さん、ここはオレに任せてゆっくり観戦しててくださいよ」
「ほう、貴様からか。準備運動には悪くない。マ・シェリの切れ味を拝ませてやろう」
「何、レミー使いか!?」
「え?レミー!?覇道さん、オレやったことねぇっすよ」

そして流れる夜想曲（ノクテュルヌ）

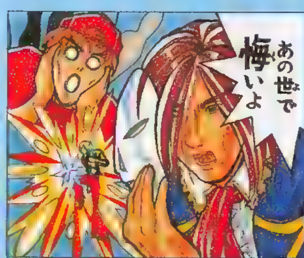
「いいかい、陣雷くん。レミーに飛び道具やルグレで中間距離を制圧されるとまずい。確かに対空技は怖いけど、ブロッキングを信じて跳び込むんだ。ここでビビるといつまでたっても近寄れないぞ」
「ふむふむ!」
「接近戦では下段ブロッキングを多めに。もちろん、奴もレミーの弱点をわかっているはずだから、SAにシュペルノーヴァを選択し、連携にむりやり割り込んでくるかもしれない。奴のゲージには常に気をつけて!あ、あと…」
「おっと、レクチャーはそれまでだ。いくぞ!陣雷」
ナナナナ~ウ、ファイタァヌ~ゥライヴァル!!
くそ、もう少し対策を聞きたかったのに。おっと、奴のSAも見ておかないと…なにい!ノ、ノクテュルヌぅ!?
ゴー、ファイッ!
フッガツッ!フッバシッ!
矢継ぎ早に撃ち出される八つ裂き光輪のおかげで、地上からは近寄れない。覇道さんが言ったとおりの展開だ。
波動…ハッ!バシィ!
うっ、何だこの蹴り技は。これがルグレか。割り込む隙がない!そうだ、覇道さんは跳び込めっていってたな。
シュバッ!カシーン!!

「キャラ別ブロッキング」

相手キャラによってブロッキング方向を使い分けることは非常に重要だね。こちらが攻めているときの相手の技は、特に偏りやすい。レミー戦は下段、ダッドリー戦は上段、というのは典型的な例だ。



レミー戦は下段ブロッキングを多めなど、キャラによって使い分けよう。



よし!サマーらしきものを取ったぞ!ここはヤツに見せ付けるためにも、お株を奪う瞬獄奥義返しを決めてやる!
ビチペチッ…
しまった、ミスった!
「ハハハ、貴様ごときに奥義を極められるものか!」
くそ、普段はミスらないのに…（たまに漏らすけど）。だが、接近したことだけは事実。必殺のブロッキングで昇天させてやるぜ!!
「そらリープだ。でもってレミーには下段、と」
カシーン!!
「かかった!!くらえ中足…」
「待て、陣雷くん!!罠だ!!」
「もう遅い。その愚直さ、あの世で悔いよ!!」
ピッカーン!!
片足を上げて構えるレミーに、オレの中足払いが吸い込まれていく…。そして、流れるのは死への夜想曲。
ドスドスドスシュパッ
「うわあぁぁぁぁぁぁぁぁ!!」
ケイ、オウ!!

伏竜の目覚め

「覇道、次は貴様だ、こい!!」
くそ~。悔しいが、ここは覇道さんに任せるしかないのか。待てよ、そういえば覇道さんが闘っている姿って見たことあったっけ。実はただの解説君だったりして…。
「やむを得ん。ここはやらねばならないようだな。陣雷くん、よく見ておきたまえ」
覇道さんの真空波動拳に対し、奴が選んだSAはシュペルノーヴァ。さっきは本気じゃなかったとでもいうのか!!
ゴー、ファイッ!!
カシーン!カシーン!
ヤツは近寄らせまいと八つ裂き光輪を乱射するものの、覇道さんは軽々とすべてをさばいてしまう。
カシーン!ドスッドウンッ
オレがさっき苦労させられたルグレも、あっさりブロッキング。凄い威圧感だ。ヤツは一気に画面端へ。そして…。
カシーン!!ドス、真空竜巻ッピカーン!!しんくう~波動拳!!せいやぁッ!!ドウンッ、ピシ、ピシ、スパァーン!!
「秘拳、窩嶽慟哭」
ケイ、オウ!
「つ、強えぇ~!!」



「は、覇道さん、今の凄いコンボはいったい…」
「あれはスタンコンボ…」
と、そのとき!
「キャー!!お兄ちゃん!!」
「娘はもらっていくぞ、覇道。貴様らは、さらなる地獄を見ることになるのだ!!」
「ま、待ちたまえ、それは娘じゃなくて妹だ!!」
「マユミちゃんを離せ!!」
すかさず店の外に飛び出したオレたちだったが、すでにヤツの姿はなかった。
数日後、一通の手紙がストライクに届いた。
『舞弓を取り戻したければ、秘伝書を持って瞬獄寺にこい
五車星・白虎の伝次』
「やはりヤツが絡んでいたか」
「覇道さん、僕も行きます」
「長い闘いになるぞ」
「マユミちゃん、待ってろよ」

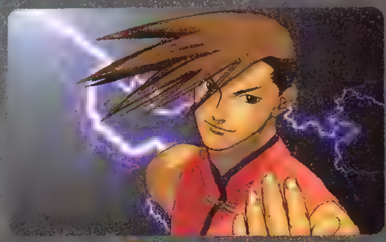


次号予告　*新章スタート!!*
2人を待ち受ける運命やいかに!?

お便り募集中　当コーナーでは「こんな戦法に勝てない!」など、ストⅢに関する質問を募集しております。あて先はゲーメスト編集部「ストⅢ3rd、陣雷くん奮闘記」係。

YANG

EX蟷螂斬強し！



ヤン

今回のメインは、蟷螂斬を生かした地上戦の強化。EX蟷螂や白虎を使ったトリックプレイなどもぜひ試してみてほしい。

担当：GED

蟷螂斬で上段を強化せよ！

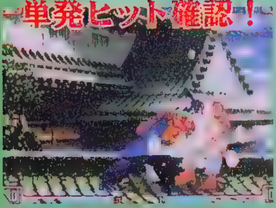
立ちガードや上段ブロッキングに対して「しゃがみ中K↓小蟷螂斬」や「しゃがみ小K（1～2発）↓EX蟷螂斬」が有効で、下段ブロッキングには「近距離立ち中 or 大P↓小蟷螂斬」が有効。だが、これだけだと、少しでも間合いが離れてしまうと立ち中Pや立ち大Pが（キャンセル不可の）遠距離技になってしまうため、上段の選択はほぼ密着でなければかけられないということになってしまう。

そこで、上段の選択肢として忘れてはならないのが「単発の小蟷螂斬」と「EX蟷螂斬」。

小蟷螂斬は、近距離立ち中 or 大Pよりリーチが長く、ガードされても間合いが離れないのでラッシュを維持しやすいのが利点。しかも、慣れればヒット確認も可能。しゃがみ小Kを1、2発ガードさせてから狙うこともできるし、「しゃがみ中K↓小蟷螂斬」のあとに狙うのもいい。とにかく「少し離れてしまい、近距離技が狙えない」といった状況が主な使いどころとなる。

EX蟷螂斬は、小蟷螂斬よりガード時の隙は大きいものの、2～4発と途中止めに幅を持たせれば意外と反撃されにくい。しかも、中蟷螂斬と同等の突進力（＝リーチ）があるので、しゃがみ中Kが届かないような間合いから使え、しゃがみ中Kが届く間合いなら、それと対になるため、安易にブロッキング方向を絞られることもなくなるはず。攻撃力も高いので、ゲージがあったらどんどん使っていこう。

EX蟷螂斬を多用するためには、「雷撃蹴↓雷撃蹴」や「雷撃蹴↓近距離立ち中 or 大P↓小蟷螂斬」といったゲージを稼ぐための連携を意識して使うことも大切。雷撃蹴から地上技が連続ヒットになっていなくても、「ガードさせてゲージが溜まればいい」くらいの気持ちでいこう。



小蟷螂斬（1打目）のヒット確認猶予時間は19フレーム。


EXになればさすがに攻撃力も高い。しゃがみだと満タンからこの減り！

EX蟷螂斬からのトリックプレイ

多用は禁物だが、EX蟷螂斬がヒットしたら、最後（5発目）をスカして前方転身を狙ってみるのも面白い。ガード時はこちらの止めどころに意識が集中しているのでまず効かないが、ヒット時は「最後まで打ち切る」と決めてかかっていることが多いので、初めてやられたプレイヤーは（暴れ君でない限り）かなりの確率でくらってくれるはず。

最後をスカすコツは、3発目以降を目安に少しづつ入力を遅らせていくだけ。

最後の確定ヒット（5発目蟷螂斬）を捨ててまで、より大きなダメージを狙うためのトリックプレイなので、この場合、「手堅く通常投げ」という本末転倒な選択肢はない。絶対に前方転身を狙っていくこと。


油断している相手には、EX蟷螂斬の最後をスカし…、


前方転身を狙うのも面白い。贅沢連携だが、バレてない相手には結構効く。

実用的Q限定コンボ

相手キャラがQで、SAが転身穿弓腿の場合、なんと「EX蟷螂斬↓転身穿弓腿」がコンボに！状況は「画面端限定」だが、EX蟷螂斬でわりと距離を稼げるので、そのチャンスは意外と多い。つなぎもそれほどシビアではないので、積極的に狙ってほしい。

また、追い打ちは立ち or しゃがみ小P、立ち中Pでも可能。EX蟷螂斬は最速ではなく、（前述のスカし連携にならない程度に）少しディレイをかけると拾いやすい。


Qが相手なら、EX蟷螂斬で吹っ飛ばしたあと…、


（画面端なら）転身穿弓腿で拾える！

ブロッキング確認雷震魔破拳！

SAが雷震魔破拳なら、白虎双掌打をブロッキングさせて雷震魔破拳を狙うというのも有効。白虎双掌打はモーションが遅く、比較的落ち着いて取れるだけに、ブロッキング後はまず迷わず反撃してくるはず。そこにカウンターの雷震魔破拳を狙うワケだ。

SCが早すぎると、相手が反撃する前にSA発動時の画面停止になってしまうので、なるべく相手が手を出せるように「わざと遅くSCする」のがコツ。意外と遅くまでSC可能なので、ブロッキング確認は割と簡単にできるはず。ちなみに、中PTCの虎撲子は、キャンセル受付時間が短いのでコレには向いていない。

起き上がりに重ねたり「しゃがみ中K↓白虎双掌打」といった連携から狙っていこう。

雷震魔破拳とは関係ないが、白虎双掌打を使った基本的な連携として、白虎双掌打フェイク（同時押し）でブロッキングを誘って（＝立たせて）から「しゃがみが中K↓蟷螂斬」というのも有効。

画面端で白虎双掌打がヒットした場合は、ダメージ、スタン値ともに高い、立ち大Pで追い打ちするといい。


わざとブロッキングさせて、反撃を誘い…、



カウンター雷震も有効だ。しゃがみカウンターをとれることも多いぞ。

拳を極めし者には通じない!?

豪鬼に対しては、星影円舞を選ぶ価値がない。なぜなら、「星影円舞の発動中、豪鬼に阿修羅閃空を使われてしまうと、なぜかこちらの分身が消えてしまう」からだ。しかもタイマーは残ったままで、それが切れるまではゲージを溜め直すこともできない。

そのほかにもおかしな現象がある。それは「起き上がりに近距離立ち中Kを重ねると、ヒット時に相手が浮かない」というもの。どうやら攻撃判定の（持続の）後半を当てても浮かないらしいのだ。


せっかく星影円舞を使ったのに、豪鬼が阿修羅閃空を使うと…、


豪鬼の残像とともに、こちらの分身も消えてしまう！

KEN

小技のキレが勝敗を分かつ！



ケン

だいぶ基本は固まってきたケンだが、まだまだ細かな詰めは残っている。今回は、特殊な使い方をする通常技を紹介しよう。

担当 [illegible]之字元帥

稲妻かかと割りの恐怖

最初に紹介するのは、中段攻撃の「稲妻かかと割り」。この技は攻撃判定の発生まで19フレームとやや遅いので、立ち回りではやや使いづらい印象を受けるが、特定状況下では非常に使える技である。

具体的な使いどころは、起き攻めとジャンプしてきた相手の着地点の2つ。どちらの場合もほんの少し後退するそぶりを見せ、相手に「ん？足払い波動拳がくるのか？」と思わせるように動いてみせるとヒット率が上がるはず。

同じ中段攻撃でもリープより格段に攻撃力が高く、ガードされてもリスクは皆無なので、積極的に使っていこう。



リープより格段に威力の高い稲妻かかと割り。積極的に使っていこう！

汎用性に注目！しゃがみ大P

次に紹介するのはしゃがみ大P。この技は一見、何の変哲もないアッパーに見えるが、実は非常に判定が強く、さまざまな局面で活躍してくれる。

例えば地上戦では、やや待ち気味に構えてしゃがみ大Pを振り回すことによって、相手の牽制技を潰すバリアの役割を果たす。いぶき、ネクロ、オロの牽制技とは特に相性がいいので、こういったキャラと対戦するときにはやや多めに振り回してみてもいいだろう。このとき、しゃがみ大Pを出すときに毎回波動拳入力まで仕込んでおくことで、相手に接触したときのみキャンセルがかかるので、ガード時のリスクを軽減できる。

そしてもう1つの用途は、相手に跳び込まれたときの対空としての用途である。特に、ブロッキングのうまい相手と対戦するときには、対空昇龍拳はあまりにもリスクが高いため、昇龍拳のかわりにしゃがみ大Pを使ってみよう。この技は立ち大Pと違って距離の遠近に左右されることなく出すことができるし、キャンセルもかかるので、相手の空中ブロッキングの実力に合わせて昇龍拳や、さらにSAへとキャンセルしていこう。また、このときしゃがみ大P↓小・竜巻旋風脚と出してみて、空中ブロッキングしようとした相手が竜巻の1発目だけをくらった場合、落ちてくるところに追い打ちが狙えることも覚えておこう（写真参照）。

地上竜巻からの空中コンボ？



多段対空として使った小竜巻が1発だけヒットしたら、追い打ち可能だ。

マイナーコンボ研究：昇龍拳→昇龍拳

本文とは関係ないが、ここで地上セットの小・昇龍拳からさらに昇龍拳で拾うコンボについて説明しておこう。このコンボは昇龍拳のヒット後、まだ相手にやられ判定が残っていることを利用したもの。基本的には画面端限定だが、まれに画面中央でつながるキャラもいる（下表参照）。

画面中央でも入る	画面端なら入る	地上ヒットからは無理
ネクロ Q エレナ	豪鬼、リュウ、ユリアン、いぶき、 春麗、ショーン、まこと、 ヒューゴー、ケン、トゥエルヴ	ユン、レミー、オロ、 ダッドリー、ヤン アレックス

SEAN

一寸先は闇か、それとも…



ショーン

主力技がほとんど投げなだけに、打撃による攻防がやや低い感が…。でも、使いようでは十分強力な武器になるぞ。

担当 アストロ

ターゲットコンボを使う

今回は中PからのTCを使った戦術をメインに紹介していこう。

まずこのTCは、当たり前だが近距離でしか出せないので、相手との近い間合いではないと使えない。しかし、中距離からでもTCを狙うところはある。それは「相手のジャンプ攻撃」に対して、だ。

ジャンプでの攻防は特に厄介で、相手が空中ブロッキング狙いで跳び込んでくる場合は、大体地上でGDが発生する「お約束」になる場合が多い。ショーン自体に強い対空技が遠距離大Kとしゃがみ大Pぐらいしかない。そこをあえて利用して、多段であるTCに変えて意表を突かせよう。

次に地上戦では、刻み技として使ってみる。

このTCはガードされても全然隙がなく、相手の反撃技を受けないので強力だ。

ガードされた場合はこのままガードに徹するか、ブロッキングを狙ってみるか、再度攻め込むか、3つのうちのどれかが考えられる。相手がブロッキングを仕込んでいると思われるならダッシュして投げを狙ってみるのも良し。

TCがヒットすれば、攻めるかブロッキングするかの読み合いが生じる。攻勢の優先権はこちらにあるので、先に技を出しておけば、まず潰されることはないだろう。この状況も前述と若干似ているので、素早い判断力が勝敗のカギとなる。



ショーンの対空は単発のイメージが強い。



だが、TCを使うことで対空技を多段にできる。

ハドウ～ファースト!!

ハドウバーストが、近距離大Kからノーキャンセルでつながるのだ。といっても、入るキャラは限られてるのだが（囲み参照）。一応、しゃがみに近距離大Kを当てれば全キャラに決められるが、立ちヒットだけ入るキャラに決めるのは至難の業…。

近距離立ち大Kからハドウバーストが入るキャラ	近距離立ち大Kからハドウバーストが入らないキャラ
まこと、いぶき エレナ、オロ ダッドリー、ユリアン ネクロ	春麗、Q、トゥエルヴ レミー、アレックス ユン、ヤン、リュウ ケン、ショーン ヒューゴー、豪鬼



しゃがみにヒットすれば、全キャラに決まるのだが…、



立ち状態にヒットすると一部のキャラにしか決められない。

P.S.KEYWORD G

◆ニュートラル→「レバーをニュートラルに戻してから～」という表記。語源は車のギアの入っていない状態から、レバーが上下左右斜めどの方向にも入力されていない様子を表わす。コマンド入力上、レバーをニュートラルにしないと次の操作を受け付けない場合などに使われる。

URIEN

頭と膝が勝利を誘う…



ユリアン

画面全体の抑止力になる膝と、投げられ判定のなくなる頭で、天帝の座を手中に納めよ！

担当：MVP

SAゲージに注目

ユリアンはリーチが長く、必殺技をうまく使っていくことで、SAゲージをあっという間に溜めていくことが可能になる。

ここで、タイラントパニッシュなら相手がやっと攻めてきたところをブロッキングから返り討ちにして、エイジスリフレクターならそのまま端に追い込んでラッシュをかけるわけだ。

一見、当たり前の行動のように思うが、意識すれば確実に溜まりやすくなるぞ。



生粋のSAゲージキャラ。ゲージ溜めを優先して考えよう。

自ら読み合いに行かずとも…

ユリアンの得意間合いである中間距離からの牽制に大きく貢献するのがバイオレンスニードロップ（以下、ニードロップ）だ。この技は一度上昇してから突っ込んでいく技なので、相手はまず「ユリアンは垂直ジャンプした」と誤認しやすい。

普通の垂直ジャンプ大Kと組み合わせて使えば、相乗効果で相手はジャンプしづらく、地上の行動もある程度制限できるわけだ。

次に上昇後について。空中で1回転したあたりで相手はニードロップと判断すると思われるが、ここからがまたイヤらしい。ガードかブロッキングをしようとして固まってしまうからだ。

ユリアン側は小、中、大の使い分けをして、

●全然届かない位置に着地
●目の前に着地
●相手の足元を狙う

の3カ所を狙える。

ここで重要なのが間合いの問題。無理して足元を狙って、ガードされたときに跳ね返るようなら、いっそのこと全然手前に着地したほうがいいということだ。ニードロップは技のモーションが大きいので、基本的にはガードされる。つまりダメージを与える手段として使っていないことに注目したい。



上昇中から相手の動きを牽制し、スカシつつ着地。これが基本。

基本はスカすこと、これを念頭において、次はその3つの状態からの選択肢を見ていくとしよう。

①全然届かない位置に着地

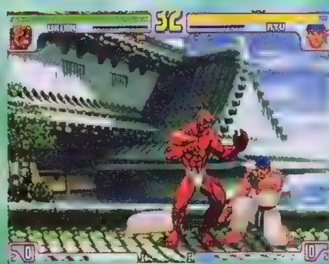
この距離の回数が多いほど、目の前着地やガードさせたとき有利に働く。しかも、この行動はそこから攻めにつながるわけではないが、相手の行動を制限しつつお見合い状態、つまりユリアンのSAゲージのみが少し溜まって仕切り直し状態になるのである。

ここから何か技を出していくのなら、メタリックスフィア以外の必殺技がおすすめだ。ニードロップにブロッキングを狙っていた場合、次の必殺技が同方向のブロッキングになるようにして取りにくいようにできるからだ。

②目の前に着地

「ニードロップがスカった」と認識しているところにユリアンは動きだすので心理的にかなり有利。したがって少し歩いて投げが非常に決めやすい。

さらに、裏の選択肢として着地後すぐにデンジャラスヘッドバット（以下、ヘッド）を出せば、相手の投げ、足払い、ジャンプを封じることが可能。そのまま投げにつなげていくといい。

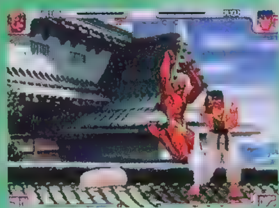


目の前に着地！投げか？ヘッドか？2択の宴が今ここに。

③相手の足元へガード

ガードさせたときにバウンドしなかったときは、おおむねユリアン側が硬直差的に有利。最大で10フレーム近く早く動けるので、そこから連携させるのがいいだろう。

小足払いからヘッドや、中攻撃、大攻撃を出してSAゲージ溜めを狙ったり、大胆に➡＋大Pでしゃがみガード崩しにいくのも有効だ。投げはガード硬直が切れてから狙わないとダメなので反応されやすいのに注意！



膝下でガードさせれば圧倒的有利！連携でゲージを溜めよう。

次に、図らずもバウンドしてしまったとき。これは反撃確定となる。しかし、たまにバウンドするだけなので（要するに失敗）、反応が遅れて、的確な反撃はそれほど受けないのも事実。臆するな！

ヘッドの真実

ヘッドは発生直後の1フレームのみ投げられ判定があるが、それ以降は空中判定で投げられることはない。この事実を見ていこう。

まず思いつくのが起き上がり。起き上がりに出せば、相手の投げは100％回避可能なのだ。相手が投げるには少し待たないといけないのに対して、こちらは一瞬で投げ判定が消滅…つまりは超有効。

この起き上がりヘッドは、相手の技の重ねが甘い場合にも対応しているのがポイント。リープは潰すし、打撃に対しても、

「くらっても空中ヒット」

で、キャンセル必殺技が空振りという最小ダメージで穏便に済むことが多いからである。起き攻めのラッシュを回避しつつ反撃の可能性もあるわけだ。これは強い！

次に溜め分割を使ったダッシュヘッド。セットプレイで、メタリックスフィア中or大を撃ったらすぐに溜め開始。硬直が切れたらダッシュしつつさらに少し溜める。そして、ダッシュ終了後にヘッド。

これは、ダッシュ投げと対になる選択で、相手の投げ抜け、ジャンプを防止する非常にヒット確率の高い選択肢だ。溜め時間を体で覚えよう。



ダッシュからヘッドを出せれば強力だ。他の連携も考えよう。

鏡の世界

SAⅢの「エイジスリフレクター」。これは鏡を発して…強い。

基本戦術は2ndのときにある程度確立されていたが、今回は➡＋大Pが大活躍する。例えば相手を画面端に追い込んでチャリオットタックル↓エイジスリフレクター。

このあとダッシュして小足払いか➡＋大Pで、多分人間の反応レベルを超えた「単純2択」になる。ここで小足払いがヒットしたのならすかさずしゃがみ大Pで浮かせてコンボにつなぎ、➡＋大Pを出したときは強引に2～3回2択をかけるのが現在の基本形。

ここで注目！ユリアンのSAゲージは半分からそれ以上溜まっているはずだ。なんかしら牽制技を相手に触れさせ、再びチャリオットタックルからのエイジスリフレクターを狙い…。

つまりは永久ループ。端に追いつめる戦術や端でのコンボを充実させれば、相手は画面端で永久に単純2択を受け続け、要は高確率で勝てるわけ（若干、机上の空論）。

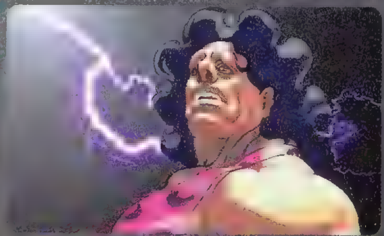
そんなエイジスリフレクターの大戦略は次の機会にまとめて大放出！期待してね。



画面端で永久ループに陥れたい。これが鏡の世界だ。

HUGO

狙え！超弩級コンボ！！



ヒューゴー

やや使いにくい感のあるハンマーマウンテンだが、今回紹介するコンボを知れば一度は決めたくなること請け合い。

担当：RED

ダッシュ投げを使おう

ヒューゴーは鈍重なキャラだが、ダッシュをうまく使うと、実は意外に素早い攻めを仕掛けることも可能。

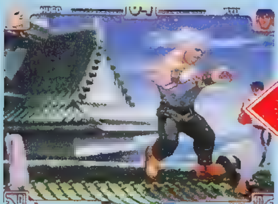
要は「1回のダッシュでちょうどムーンサルトプレス（以下ムーンサルト）の投げ間合い内に入るようにダッシュして、すかさずムーンサルトで吸ってしまう」という、ただそれだけのことなのだが、状況によってはこれが意外に有効な攻めとなるのだ。

ダッシュムーンサルトを仕掛けるのに理想的な間合いは、立ち中Pがギリギリ当たるかどうか、という間合い。ムーンサルトの投げ間合いを生かして吸い込んでしまおう。

画面端に追い込んで立ち中Pのプレッシャーをかけているとき、起き攻め、ジャイアントパームボンバーをガードorヒットさせた直後などが狙い目だ。一瞬のスキをついて、思いきり良く仕掛けよう。



画面端に追い込んで、立ち中Pを振り回す。相手がビビったら…、



いきなりダッシュしてムーンサルトで吸い込んでしまうのも効果的。

ウルトラスルーを使おう

ウルトラスルーは、メガトンプレスがある場合にしか使う必要がないと思っている人も多いと思うが、意外とそうでもない。ウルトラスルーは投げ判定の発生が遅い（8フレーム）のが最大の欠点だが、逆にそれ以外の要素ではムーンサルトプレス（以下ムーンサルト）より優れた要素が少なくないのだ。ここでは、ウルトラスルーからシュートダウンバックブリーカー（以下シュートダウン）を入れていくことを前提として、ムーンサルトと比較してみよう。

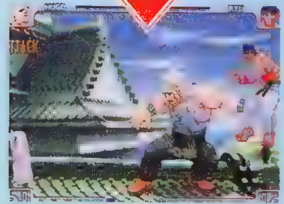
まず、ムーンサルトのあとより、シュートダウンのあとのほうが時間的有利が大きく、断然起き攻めがしやすいことが挙げられる。画面端に追い込めるのも大きなメリットだ。

ゲージの増加量が多い点も見逃せない。ウルトラスルー→シュートダウンだけでもギガスブリーカーのゲージにして30％以上は溜まるし、画面端ならウルトラスルー→小ジャイアントパームボンバー→小シュートダウンで、ゲージ増加量は50％を超える！ダメージも、わずかながら大のムーンサルトより高くなるのだ。

ブロッキング後の反撃や空ジャンプ→投げなど、発生の早さが重要な場面では主にムーンサルトを、起き上がりに直接重ねたり、ジャンプ攻撃をヒットorガードさせて当て投げのように、発生の遅さがあまり問題にならない場面ではウルトラスルーを使おう。



画面端でジャンプ攻撃をガードさせた。こんなときは…、



発生の遅さが問題にならず、見返りの大きいウルトラスルーを！

ほとんど大道芸？超強力パームコンボ！

ジャイアントパームボンバー（以下パーム）を使った連続技は以前にも紹介したが、今回はしゃがみヒットやハンマーマウンテン（以下ハンマー）の隠し操作をフル活用した、さらに強烈なコンボを紹介しよう。コンボの内容は…、

●大パーム（しゃがみ状態にヒット）→中パーム→小パーム→SCハンマー

というもの。注意したいのは、しゃがみヒットでないと、中パーム→小パームがつながらないということと、ハンマーは少し走ってから（入力後少しボタンを押しっぱなしにしておく）出さないとつながらない、ということの2点。

ダメージは、標準タイプの相手でも全体力の50％以上を奪うが、それ以上に恐ろしいのがスタン値で、レミー、豪鬼に対してはスタンゲージ0から確実にスタンさせられる。

さて、景気のいいことばかり書き並べたが、実戦でこの連続技を決めるチャンス、つまり大パームを密着でしゃがみヒットさせるチャンスというのはさすがに少ない。やはり、しゃがみヒット限定というのがネックだ。実戦では、立ちヒットでもつながる、大パーム→小パーム→ハンマーぐらいが現実的だろう。

一応、「隙がしゃがみ状態になる技」（P-160を参照）をブロッキングしてから大パームを出せば、確定でしゃがみヒットを取れるので、これらのキャラを相手にするときは狙ってみてもいいだろう（トゥエルヴのN.D.L.は、隙に大パームが入らない）。同様に、ほとんどのキャラのしゃがみ大Kをブロッキングしたあとも、大パームのしゃがみヒットを狙える。



しゃがみ状態になる技をブロッキングに成功したら…、



大パームのしゃがみヒットが狙える！中パーム→小パームとつなぎ…、



ハンマーマウンテンまでつながる！虚弱系は即スタンだ。

驚異現象！対地メガトン？

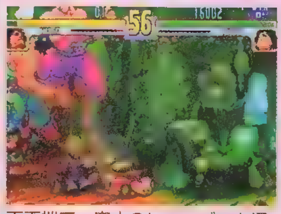
本来、空中判定の相手しかつかめないはずのメガトンプレス（以下メガトン）だが、特定の状況で地上にいるヒューゴーをつかめることが発覚！

画面端でジャンプしているヒューゴーを通常技で落とし、着地してすぐにメガトンを出すと、なぜか地上にいるヒューゴーをつかめてしまうのである。こりゃ不思議！

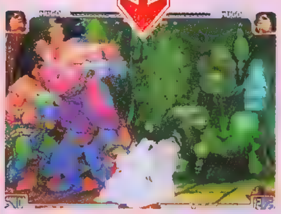
実はメガトン以外の技でも似たような異常現象が起きる。

同じことをシュートダウンバックブリーカー（以下シュートダウン）でやると、なぜかシュートダウンを地上でガードするという世にも奇妙な光景が見られる。アレックスのエアニースマッシュ（以下エアニー）でこれをやると地上にいるヒューゴーに小エアニーがヒットという、これまたかなりアブナイ光景が…。

ちなみにこの現象、撃墜されたヒューゴーが、着地後にガード方向にレバーを入れていることが必要らしい。ノーガード状態だと、なぜか技が当たらないようなのだ。エアニーはガードを破ってヒットしている、のか？謎…。



画面端で、空中のヒューゴーを通常技で撃墜して…、



着地したらすぐにメガトンプレスを出すと…、



なんと、地上にいるヒューゴーをつかんでしまいます！アブナ〜イ！

NEXT ISSUE G 次号GAMEST（No.273）は、8月17日（火）発売っす!!

水は武器、炎は敵！

消防士 ブレイブファイヤーファイターズ

消防士 BRAVE FIRE FIGHTERS

そろそろ発売となる消防士、プレイ前の基礎知識をしっかり予習しておこう

担当：SHO

火の粉を消す

各ステージ中に、ゲージが出現する個所がいくつか存在する。その炎は、いわばボスクラスの強烈な炎という感じで、通常よりもやっかいな火災個所なのだ。その火災個所に限り、延焼が起こりやすくなっていて、爆発がおこると火の粉がバンバン飛んでくるしくみになっている。火の粉が自分に当たってしまうと、急激に水圧が低下してしまうので、延焼を起こしたくはないのだが、かなり早く消火しなければ延焼を止めることはできないので非常に難しい。

その打開策として重要になるのが拡散放水だ。この放水は自分から近くの火災個所に向かって使うのが基本的な使い方なのだが、もう一つの使い方として「火の粉を消す」といった効果も持ち合わせているのだ。火の粉に対して拡散放水を使えば、火の粉を消すことができるので、タイムロスを防ぐことができるぞ。



火の粉が自分に当たると急激に水圧が低下してしまうので、非常にやっかい。



火の粉に向かって拡散放水をすることができれば、消火が可能なのだ。

ルート分岐

このゲームには、ある特定の条件を満たすことによって、消火ルートが分岐するようになっている。その分岐次第では、非常にタイムが短縮できたりするものも用意されているので非常に重要な要素なのだ。分岐の条件は、個々によってことなるが、ステージ1では人命救助が分岐の条件となっている。消火を進めていくと、婦人から「主人がまだ階段の上に取り残されているから助けてほしい」というストーリー展開になる。階段の上を見ると、男性が階段の上に取り残されており、今にも炎にまかれそうな勢いなのだ。すぐさま階段を駆け上がると、助けを求めている男性がいる。ここで、この男性を助けられるかどうかによって、分岐が発生するのだ。

うまく消火に成功すればすぐに男性の救助に成功し、大幅なルートの短縮になるが、失敗してしまうと、炎に巻かれた男性が階段から落下してしまうので、もう一度階段を降りて男性を助けなければならなくなる。その後男性を助けることができても、成功したときのルートとは別のルートで遠回りすることになってしまうのだ。絶対に失敗したくないところだが、この救助を成功させるには、かなり素早い消火活動が要求される。少しでも手間取ってしまうと、あっという間に男性が炎に巻かれてしまうので、先読みして集中放水を置いておくように心掛けておきたい。

ステージ1での分岐は紹介したとおりだが、そのほかのステージでも分岐は存在するので見つけてみてほしい。

救助成功



男性の周りの炎を素早く消すことができれば、



助けることができる。この後、ルートが短縮されてタイムの節約になる。

救助失敗



男性の周りの炎の消火に手間取ってしまうと、



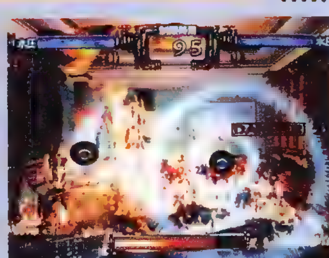
炎に巻かれた男性が、階段の踊り場から落下してしまうのだ。

市長救出

ステージ1の目的である市長を発見したが、ものすごい勢いの炎が市長の部屋を覆っているため、すぐに救助することはできない！すぐさま救助活動開始というストーリー。

ステージ1のボス的存在であるこの場所では、画面の下にゲージが出現し、炎の勢いを表している。しかも、すでに延焼を起こしているため、火の粉がバンバン飛びかい、しかも、この火の粉はしゃがみこんでいる市長に向かっていく始末。また、火の粉が市長に当たってしまうと、数秒のタイムロスをおこしてしまうので、非常にやっかいだ。

この炎の攻略法は、とにかく発生元である左端の大きな炎に向かって集中放水すること。地面の絨毯にも炎は広がっているが、この火を消してもゲージを減らすことはできず、火の粉が飛び散ると、再度発火するので消火してもきりがない。ゆえに、初めはとにかく無視して火元に対して放水することが大事。ときおり爆発が起こり、火の粉が飛び交うので、すかさず拡散放水で火の粉を消すことも忘れないこと。左端の火元から天井に渡る炎に向かって放水していればゲージは減っていき、火の勢いは下がっていく。ゲージがすべてなくなってもクリアではなく、ここで残りの小さな火をすべて消せばクリアとなる。キーポイントは左端の放水と、火の粉の対処。これを頭に入れておけばOKだ。



市長に向かう火の粉は、拡散放水で素早く消すようにしよう。



左端の火の元を重点的に放水。天井から狙っていけば効果的。

バーチャストライカー2 Ver2000



7月下旬発売予定のバーチャストライカー2の続編であるVer.2000。みんなはもうプレイしたかな？最近ではオリンピック予選で盛り上がっているが、これからもサッカー熱はヒートアップするだろう。さて、肝心のゲームも参加国が32チームになり、さらにヒートアップ間違いなし！まだまだ熱冷めずといった感じだぞ！

最近、書店を回っていると注文の事でよく相談を受けます。ゲーメストムックって、サブタイトルだけ違うってのが結構ありますよね？皆さん、ご注文の際は、正確な書名をメモして行くと事故が少なくなりますよ。ゲーメストを持っていけば、バッチリですね(そうか？)。(営業部)


VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
第一印象は、サイアクだった。
おたがい言いたいことを言い合ってたから、
ぶつかることは何度もあった。
それでも、本音でつきあっていた。
ふざけたヤツらだと思ってたけど、
みんなそれぞれにいろんな想いがあるんだな。
Fellows
簡単に手に入れることはできない。
恋人をつくるより、むずかしいかもしれない。
同じ時期に同じ夢を抱いている仲間たち。
どんなにブルーに落ちこんだときだって、
夢をあきらめないでいられる。
なんでも話せる　仲間がいるから。
これまでの学校では知り合えなかった人たち。
バンタンなら、きっと会える。
ゲームファンの知らないゲーム業界の話題満載!
資料請求(無料)ハガキか
フリーダイヤルで!!
GC
ゲームクリエイターになる!
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
URL>>> http://www.lab.vantan.co.jp/
free dial 0120-51-0505
バンタン電脳情報学院

post card

料金受取人払

渋谷局承認

2279

差出有効期間
平成13年3月
22日まで
●切手不要●

150-8790
018

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4-7/30GM
バンタン電脳情報学院
入学事務局行

FREE! 学校案内書請求(無料)ハガキ

フリガナ	
住所	〒 都道府県 ☎(　　　)　　-
フリガナ	
氏名	年齢　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	立 学年　年　在学中・中退・卒業

無料資料請求＆イベント予約申込書

各イベントとも参加費は無料です。参加希望の方は[illegible]にてご予約ください。

個別学校説明会	毎週　月〜土	10：00➡18：00（所要時間、約2時間）

個別で行う学校説明会です。都合の良い時間を指定してください。　　　月　　　日　　　時

総合説明会＆模擬試験	8/29（日）	10：00➡16：30

総合説明会では、当学院のことのみでなく、業界の動向の説明、在校生の作品紹介や校舎見学もあります。
模擬試験は、一般入学対応です。今のうちに、腕試しにどうぞ。
参加希望の方は、右のYESに○を付けてください。

参加します　YES

サマーセミナー	バンタン電脳情報学院この夏最大のイベント!!

サマーセミナーの詳しい情報を知りたい方は、下のYESに○を付けてください。また、下記フリーダイヤルでもOK!!

サマーセミナーが気になります!　YES

free dial 0120-51-0505

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けてください。

2000年度募集コース			
	1年制	ゲームライターコース	
		声優コース	
	2年制	ゲームデザインコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームプログラムコース	
		ゲームサウンドコース	
		コミックコース	
	4年制	ゲームプロデュースコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介してください。

住　所	〒　　　☎（　　　）　　-
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
学校名・学年	立　　　学年　　年　在学中・中退・卒業


My Dear

自分の目で確かめろ！

スーパーリアル麻雀VSに登場する11人のキャラクターの紹介も、今回の3人で最後。今まで多くのグラフィックを掲載してきたが、これはほんの一部にすぎない。オイシイ部分は、ゲームセンターで実際にプレイして、自分の目で確認してほしい。



4回にわたって紹介してきたこの連載も、今回で最終回。次回作が出るそのときまで、さようなら。

担当：だらけん坊将軍



遠野　みづき
MIZUKI TOHNO

誕生日：6月27日（かに座）
血液型：A型
身長：164cm
B：88W：58H：87
好きなもの：海岸、叉焼麺
趣味：スキー、スポーツ観戦

小さいころから体を動かすことが好きで、趣味全般がアウトドア指向。海に雪山にとオールシーズン行動的だが、球技は少し苦手で、自分でするよりも観戦する方が好き。好奇心は旺盛で、常に先頭に立ってみんなをひっぱるリーダー的な面を持っている。わりと江戸っ子気質なので、友達に対しては義理堅く、何事にも熱くなりやすい性格だが、晶に対してはいつも抑え役になってしまうようである。







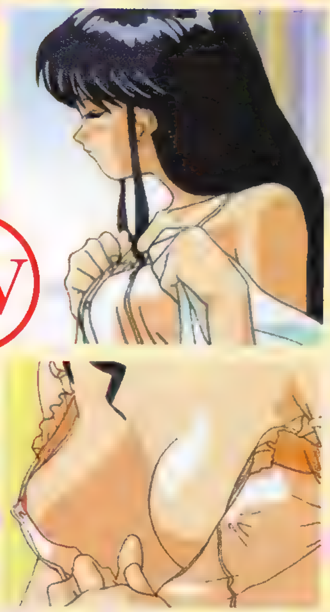
クリス・ガーランド
CHRISTINE GARLAND

誕生日：8月18日（しし座）
血液型：B型
身長：172cm
B：93W：58H：89
好きなもの：鍋パーティー
趣味：フィットネス、史跡巡り

アメリカ西海岸から来た留学生。東洋の神秘にひかれ、アメリカで大学を卒業後、日本の大学に留学している。10代の頃からの日本びいきなので、すでに日本語はペラペラ。神社仏閣、東洋文化の歴史などについては日本人より詳しい。しかし、その辺りの知識は本から学んだものなので、生活上の一般常識には少し怪しいところがある。







藤原　綾
AYA FUJIWARA

誕生日：1月9日（やぎ座）
血液型：AB型
身長：169cm
B：79W：56H：85
好きなもの：詩、日なたぼっこ
趣味：料理、読書

子どもの頃から体が弱いため、家の中で過ごすことが多かった。そのため、他人になかなかとけ込めず暗い感じに見られがち。でも、一度打ち解けてしまえばやはり今時の女の子っぽい面も多分に見せてくれる。自分が病弱なためか、他人をいたわる気持ちも人いちばい強い、優しい性格の持ち主。何でも経験してみたい年頃だが、やはり人よりも一歩引いてしまう性格が邪魔をして、なかなか思い切った行動に踏み切れないことが多い。

第三の刺客は…カイリ!!



技表の見方

技表中の色分けは
特殊攻撃（レバー入れ技）を緑色（■■■）
投げ・特殊投げをオレンジ色（■■■）
ガードブレイクをピンク色（■■■）
挑発を黄色（■■■）
移動技を黄緑色（■■■）
特殊行動を紫色（■■■）
必殺技を水色（■■■）
スーパーコンボを青色（■■■）
メテオコンボを赤色（■■■）
派生技を灰色（■■■）
と表しています。

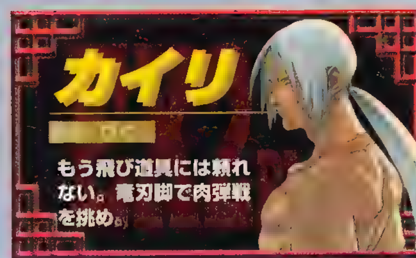
※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。

ガルダ、シャドウガイストに続いてカイリも登場。システムはEX2 PLUSの目玉、メテオコンボとエクセルを徹底究明だ。

龍武（りゅうぶ）	→ ＋ 中K
竜刃脚（りゅうじんきゃく）	空中で ↓ ＋ 中K or 大K
胸打掴（くていかく）	相手の近くで → or ← ＋ 中P or 大P
裏地獄車（うらじごくぐるま）	相手の近くで → or ← ＋ 中K or 大K
武蹴（ぶきゃく）	同じ強さの P K 同時押し
真空支配（まくうしはい） 右前方長、移動	→↓↘ ＋ PPP
左前方短、移動	→↓↘ ＋ KKK
左後方長、移動	←↓↙ ＋ PPP
右後方短、移動	←↓↙ ＋ KKK
魔龍裂光（まりゅうれっこう）	→↓↘ ＋ P
神気発動（しんきはつどう）	↓↘→ ＋ P
魍魎渦旋（もうりょうかせん）	↓↙← ＋ K 追加入力 ← ＋ K で連続攻撃、計4回まで
神鬼発動改（しんきはつどうかい）	空中で ↓↘→ ↓↘→ ＋ P
豺狼兇手（さいろうきょうしゅ）	↓↙← ↓↙← ＋ P
雅竜滅蹴（がりゅうめっしゅう）	空中で ↓↘→ ↓↘→ ＋ K
凶邪連舞（きょうじゃれんぶ）	小P、小P、→ 小K、大P
瘴鬼発動（しょうきはつどう）	↓↘→ ↓↘→ ＋ PPP



ガルダ、シャドウガイストに続く第3の隠しキャラはカイリ。コンボゲージLV3で掌に炎を宿す。このときは攻撃力がアップすると同時に飛び道具も素手で消すことができる。



神気発動で跳ばせて魔龍裂光で落とす…のは昔のお話で、EX2PLUSでは、神気発動の性能が大幅に変わっているため、気軽に牽制として使えず、戦略の見直しを余儀なくされた。具体的には、これまた変更の加えられた竜刃脚を中心としたジャンプ攻撃で相手を押さえ込みつつ、コンボゲージを溜めていく。ゲージがレベル3まで溜まったら掌に炎を纏って攻撃力がアップするので、一気にカタをつけてやろう。

技解説

前作から大きな変更のあった技を取り上げてみよう。

●**竜刃脚**

中Kで出せば従来通りの性質で、打点を低くして足元を狙えば地上での攻撃にもつなげられる。大Kで出した場合は、ヒットorガード後、相手の後方へ跳ねかえるように再ジャンプするようになっていて、ここからさらにジャンプ攻撃や竜刃脚を出すこともできる。ただし相手が画面端のほうにいて、後ろに十分なスペースがない場合は、正面に跳ねかえることになる。



ヒットすると宙返りして相手の背後に回り込む。

神鬼発動改や魍魎渦旋後でも、ある程度以上の高さがあれば竜刃脚を出すことが可能。

●**神気発動**

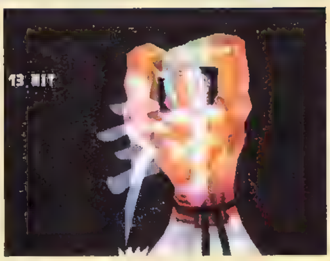
従来は波動拳のような飛び道具だったが、今回はカイリから一定の距離の地点に巨大な気の塊を置く技になった。

小～大で弾の出現位置が遠くなり、しゃがみ中Kなどから連続技にもなるが、自分と弾の間には攻撃判定がないので、間合いを間違えるとヒットしない。硬直がかなり長いので最悪でもガードさせないと手痛い反撃を受けてしまう。

METEOR COMBO

凶邪連舞

ほくとの連舞と同様、一定距離移動してから相手をつかむガード不能技。威力は非常に高いが、投げ技扱いのため連続技に組み込めず、画面が暗転したのを見てからでも容易にジャンプで逃げられるため、決まる機会は滅多にない。

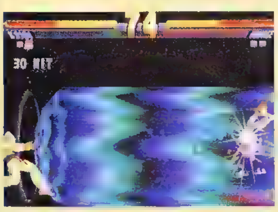


血継影襲念傷、封!! 威力は凄まじいぞ。

瘴鬼発動

神気発動の連発ではなく、超極太のレーザーを撃ち出すようになった。

撃ち終わると同時に力尽きて崩れ落ちる演出が入り、移動する必殺技をもったキャラにはヒットさせても反撃されてしまう。また一度発動してしまうと、ゲージを満タンにしても腕に炎を宿せなくなる（攻撃力が上がらなくなる）ので、使うなら必殺の覚悟で。



画面中レーザー一閃。ただし相手はよく見て。

P.S.KEYWORD **G**

◆一見何の変哲もない特殊技である、スカロとシャドウの➡＋中P。「EX2 PLUS」ではハデなエフェクトが付いているが、じつはこのパンチで飛び道具を消すことができるのだ。タイミングさえ合えば、真空波動拳やアサルトライフルもきれいに相殺してしまうぞ。

キャラ別性能比較
メテオコンボを知る

実戦ではわかりづらいデータをまとめてみたので、攻防ともに役に立てて欲しい。

担当：CHU

ゲージを3つ消費するということで、実戦では研究しにくいメテオコンボ。そんなメテオコンボの無敵時間、攻撃発生フレーム、相手の硬直時間のデータを全キャラ分表にしてまとめてみた。このデータをヒントにいろいろと使い道を考えてみよう。

なお、ザンギエフとダランはコマンド入力後、相手が間合い内で投げられる状態だった場合に1フレームで投げが発生しそのまま技が確定して決まる。この場合、無敵時間などのデータの意味があまりないので、表では投げが成立しなかった時の数値を表記してある。同じような理由からシャロンの技もロックオンしなかったときの数値を表記してあるので、お間違えのないように。



無敵がきれるより発生が早ければ割り込み技として使える。

表の見方

まず、全体の見方としてコマンド入力時を左端とし、その後時間がたつにつれて右方向へ目盛りが増えていく。単位は1目盛り1フレームだ。

■最初の黄色の目盛りの部分は、コマンドを入力してから画面が暗転して赤く光るまでの時間だ。この間は発動した側は無敵状態。その他はなんの制約も受けないので相手側は当然自由に行動できるぞ。

■次に灰色の目盛り部分。この部分は画面が暗転し赤く光っている時間で、全キャラ一律で44フレームとなっている。この間は発動した側も相手側も強制的に動きが止まり、操作も一切受け付けていないという完全な演出時間だ。

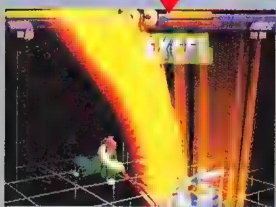
■青い目盛りの部分は、発動した側の無敵時間の持続を表している。つまりコマンドを入力してから青の目盛りが続くまでの間がこの技の無敵時間ということになるが、前記の灰色の目盛りの部分は相手も停止する時間なので、実際には黄+青の目盛り部分が無敵時間ということになるぞ。

■赤い目盛りの部分は、その技の攻撃判定が出るまでの時間を表している。逆に言えばこの目盛りがあるうちは攻撃判定は発生していないということだ。つまりその技の攻撃力発生フレームは黄色と赤の目盛りを足した数値となるぞ。ただし、このデータは最初に発生する時のデータなので、間合いが離れていた場合、飛び道具系の技や突進系の技などは当然のことながらその数値よりも遅くなる。

■緑の目盛りの部分は、相手だけが停止している時間を表している。例えば赤の目盛りが緑より少なかった場合は画面が暗転した時点で相手がノーガードだった場合、この目盛りがある間は攻撃はもちろんガードすらできないという状態だ。この時間中相手側はボタンの入力のみ受け付けているが、結局その入力が反映されるのは緑の目盛りがなくなってからになる。ただし、例外としてエクセルだけはこの時間中でも発動可能だ。



相手の硬直より発生が早ければ光ってからのガードは不可能。



ただし、エクセルだけは発動可能。覚えておいて損はない。

（目盛り：10　20　30　40　50　60　70　80フレーム）

キャラ名	キャラ名	備考
ガイル	ソニックブームタイフーン	＞やられ判定消滅　＞硬直開始　＞ボタン受付　＞やられ判定発生　＞攻撃判定発生 ①　＞硬直解除 ②
ガイルを例としたフレームデータの見方→	〈－－発生時間－－〉数値はキャラ別　〈－－メテオコンボ演出中－－〉全キャラ一律44フレーム	〈－－－－〉－〉－〉 ①自キャラの無敵時間・攻撃判定発生（キャラ別）②相手の硬直時間解除（基本9フレーム） ※1
バロルグ	ローリングイズナドロップ～フライングバルセロナアタック	←※2
ベガ	サイコブレイクスマッシャー	←※3
サガット	タイガーストーム	
リュウ	真・昇龍拳	
ケン	九頭龍裂破	
春麗	気功掌・極	←※3
ザンギエフ	コズミックＦＡバスター（投げ間合い外の時）	←※4
ダルシム	ヨガインフェルノ	
ブランカ	スーパーエレクトリックサンダー	←※3
D・ダーク	DEATHトラップ	
ほくと	訃刀	
ななせ	待宵天泣激	
C・ジャック	ホームランキング	
ロッソ	四景	←※3
エリア	ファイナルキャンサー	
ブルム	グラドゥス・パール	
ダラン	G・O・D（投げ間合い外の時）	←※4
スカロマニア	スーパースカロエナジー	
シャロン	アサルトライフル（ロックオンしなかった時）	←※2
カルダ	凶刃旋襲	←※3
シャドウガイスト	スーパーデスエナジー	
カイリ	凶邪連舞	←※3
カイリ	瘴鬼発動	

※1 メテオコンボエフェクト後9フレームの間はボタンのみを受け付けているが、その入力が反映されるのは硬直が解けてからになる。
※2 攻撃発生のフレーム数がないが、攻撃判定が発生したわけではなく、エフェクトが終わると同時に攻撃判定が発生している。
※3 これらのキャラには「※1」の9フレームが存在しないが、これはメテオコンボエフェクト終了後に硬直解除されるということを表している。
※4 攻撃判定は発生しない。

P.S.KEYWORD G

◆ジャンプについて1：「EX2 PLUS」では、レバーを上に入れてから空中に跳ぶまで、ザンギエフとダランで60分の6秒、そのほかのキャラで60分の4秒かかる。この間にボタンを押すと地上技が出ることを利用すれば、レバー1回転コマンドでも地上でいきなり出すことが可能だ。



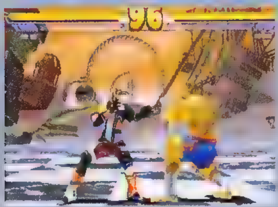
役割分担をしっかりと

ロッソの必殺技の目的や状況ごとの役割を考えてみると、

●**実ダメージ**
ヴェズーヴィオの怒り
●**プレッシャー**
ヴルカヌス
●**撹乱**
火走り
●**アクセント**
エオールの翼
カノッサの屈辱

といったように分類できる。

地上戦ではしゃがみ中Kにキャンセルをかけて大のヴェズーヴィオの怒りを狙いつつ、ヒットしたら肘撃→ドラゴンキックまで決めよう。ヴェズーヴィオの怒りは小だと移動距離が短いので、しゃがみ中Kがヒットしても連続技になりにくい。微妙にスキが大きくなるが、出すならリーチの長い大で。


怒りの後はほぼ五分の読み合い。手を出すべきか否か？

ヴェズーヴィオの怒りをガードされた後はわずかに不利となるが、ロッソ側が小攻撃を出せば相手の中攻撃に勝ってしまうケースも少なくない。そこにさらにキャンセルをかけてヴェズーヴィオの怒りを出していけば、手をあまり出してこない相手なら固め続けることができる。

しかしエクセルを使われた場合、一方的に割り込まれることになるので、通常技で止める、ヴェズーヴィオの怒りで止めるといった工夫をしてあえてゲージを使わせるのも手だ。エクセルやスーパーコンボを使われても硬直中に攻撃をくらうわけではないので、エクセルを誘いつつ、こちらもエクセルを使って反撃することも考えよう。

肘撃まで出してしまうとかなり不利な状況になってしまうので、それだけは注意すること。いちおうカノッサの屈辱を入力すればヴェズーヴィオの怒りそのもののスキはキャンセルできるが、カノッサの屈辱のほうも負けず劣らずスキが大きいので、決まらなかったときのリスクは非常に大きいぞ。

ガードを崩せ

前述の小or中攻撃→怒りサイクルの最大の難点は、しゃがみガードされっぱなしだといつまでたってもダメージが入らないということ。

そういった膠着状態を打破するのがヴルカヌスによるプレッシャーと火走りによる撹乱戦法だ。

ヴルカヌスは発生が遅い分、ガードさせてもかなり有利な状況になる。特に大ヴルカヌス（以下、大ヴル）は20フレーム以上も有利なので、

・**しゃがみ中K**
・**エオールの翼→エトナの怒り**
・**エオールの翼→そのまま着地してしゃがみ中K or 投げ**

といったような連携でガードを上下に振ってやるのが非常に有効だ。エトナの怒りからはアッチェレランドがつながるので、ダメージもかなり高い。ちなみにエオールの翼はレバーを下方向に入れていても出せるので、**しゃがみ中K→前移動エオールの翼を入力したいときは、レバーは↘に入れっぱなしでOK**だ。


ヴルカヌスをガードさせたら圧倒的に有利。エオールの翼で撹乱しよう。

ヴルカヌスは出かかりが弱いので、出すタイミングをはかるのが重要。中攻撃→怒りサイクルの途中であまり手を出してこないなら、中攻撃キャンセルで大ヴルや中ヴルを出してみよう。ヴルカヌスは判定が残るので、引き付けてエクセルを使われても大丈夫（無敵が切れたところにヒットする）なことが多いぞ。

より確実なヴルカヌスの使用法は相手の起き上がりに重ねること。投げ、カノッサの屈辱、ドラゴンキック→大火走り×2の後などに中ヴルを出すといい感じで重ねられる。ヴェズーヴィオの怒り→肘撃で止めて浮かせた場合も間合いが離れないので、余裕を持って大ヴルを重ねにいける。

ヴルカヌスがヒットしたらしゃがみ中K→ヴェズーヴィオの怒りやエクセルからの連続技が入るので、チャンスは見逃さないようにしよう。

	立ち		しゃがみ		ジャンプ
	発生	硬直差	発生	硬直差	発生
小P	④	+2	⑤	+3	4
中P	7	−1	6	+5	5
大P	8	+4	9	+5	5
小K	6	0	5	1	4
中K	6	−11	6	0	6
大K	11	+5	12	+1	7

単位：フレーム（1/60秒）
青数字：必殺技&スーパーコンボでキャンセル可
黒：スーパーコンボのみキャンセル可
○で囲ってあるものは連打可能
※この表はゲーメスト調べによるものです

EXCEL

地上エクセルは、

●**しゃがみ小K→しゃがみ中K→立ち大K×5→しゃがみ大P×2（→立ち小P空振り）→しゃがみ中P→しゃがみ中K→ヴェズーヴィオの怒り→肘撃→ドラゴンキック**

が密着状態の相手に決まる。しゃがみ中Pを省いて直接しゃがみ中Kにつないだほうがミスも少なく実戦的と言える。ヴェズーヴィオの怒りからはゲージに余裕があればアッチェレランド→ため息の橋へつなぎ、起き上がりに大ヴルを重ねたければ肘撃で止めるといったこともちろん有効だ。エクセルが切れた後も攻撃できるので、ゲージの回復も期待できる。

相手との距離が遠いと立ち大Kのキャンセルタイミングが遅くなるので、テンポよく大Kを連打できずにヒット数が減ってしまう。遠いと感じたらしゃがみ大Kで浮かせてしまい、大Pや大Kなどを適当につないでヴェズーヴィオの怒りにつなげよう。

エクセル中にガードされたときはしゃがみ大Kの連打で間合いを詰めつつ、火走りからの投げやしゃがみ大Kヒットでの浮きに期待しよう。

対空エクセルは、

●**立ち小P→立ち中P→立ち中K→立ち大P→立ち大K→ヴェズーヴィオの怒り→肘撃→小ヴルカヌス→立ち小P→ジャンプ大K（2ヒット）**

タイミングと間合いの取り方が難しいが、小P→中P→中Kまではゆっくり、以下は最速でつないでいく。ヴルカヌスのあたりでエクセルが切れるので、立ち小Pで浮かせてジャンプ攻撃で拾おう。

ほぼ密着からなら、

●**中段カノッサの屈辱（→エクセル）→しゃがみ中P→立ち大P→立ち大K→立ち中P→立ち中K→立ち大P→小ヴェズーヴィオの怒り→肘撃→小ヴルカヌス→立ち小P→ジャンプ大K（2ヒット）**

という連続技も狙える。そんな状況めったにないけどね。

低空エクセルで翻弄しよう！

担当：はまー

エクセルの入力は、多少（正確には60分の1秒）のズレがあっても直前の技をキャンセルして出てくれる。これを利用すると、ガルダでちょっと変わった発動が可能だ。

具体的には、「レバーを前に入れながら大K→中P（or小P）をズラし押し」する。成功すると、⬇+大Kの出始めのモーションをキャンセルし、低空に浮いた状態でエクセルが出る。その後も少しの間だけ空中扱いになっているので、ジャンプ大P→ジャンプ大Kやジャンプ中K×3という連携が可能だ。スカし足払いも混ぜ、ガードを崩していこう。

ただ、ほぼ密着であることが条件なので、大襲牙をメインに使っているとチャンスが少ない。しゃがみ小K×2→大鬼斬などの小技も駆使し、なるべく相手を離さない工夫をしたいところだ。


成功するとこうなる。地上で下中K→大襲牙→大轟牙→大鬼斬につなごう。

P.S.KEYWORD G
◆ジャンプについて2：「EX」「EX2」では、ジャンプの予備動作中にレバーの左右方向を変更すると、前ジャンプのはずが後ろジャンプになってしまう、ということがあった。しかし、「EX2 PLUS」ではそれが改善され、あくまで最初に入力された方向へジャンプするようになっている。

君にもできるカンタンエクセル講座

第2回・対空エクセルと空中エクセル

構成：石井ぜんじ
協力：
ストEX2PLUSチーム

今回は対空技としてのエクセルの強さと、対空エクセルコンボの作り方をまず紹介しよう。そして、そこから発展する空中戦のエクセルの駆け引きの考え方を説明していく。



さて、今回のメインのお題は空中戦におけるエクセルの攻防だ。跳び込んでくる相手に対しての対空エクセル、相手の対空技をすかす空中エクセル。エクセルは連続技というより、その無敵時間を利用すれば空中戦で大活躍する。使いどころを覚えて、実戦投入していこう。

まずは使ってみることが大切だ。空中エクセルの攻防は地上に劣らず使う機会が多く、免疫のない相手にはこれだけで大きく優位に立つことができる。

そして、お互いが光り合う状況になった場合、どんな駆け引きが生まれるのか？結果は読み合いになるが、その読み合いの構図を解き明かしていこう。

なぜ強い？対空エクセル

対空エクセルは、対戦の駆け引きの中で非常に有効な返し技だ。昇龍拳をもっていないキャラでも無敵の対空技にすることができるからである。光り返してくる相手以外、確実にどんな跳び込みでも落とすことができるのだ。

だが、地上エクセル以上に対空エクセルを見かけることが少ない。そもそも使っているプレイヤーが少ないので、その存在自体もどんなものかわからないプレイヤーもいるかもしれない。

そこで、対空エクセルはどんなものか、どのように作るのかを紹介していこうと思う。

対空エクセルの利点

①無敵なので確実に落とせる

エクセルの無敵中に攻撃判定が発生するため、いわゆる無敵の対空になるのが最大の利点だ。最初に出す技は基本的に立ち小P。相手は空中にいるため、光り返す以外は返されることはない。エクセルを使ってこない相手に対しては、サマーソルトや昇龍拳もびっくりの確実性を誇る。

②反応が遅れても出せる

相手のジャンプ攻撃をガードしてしまうときは、コマンド必殺技や通常技が出るのが間に合わない場合がほとんどだ。しかし、エクセルはボタンだけで出せるし瞬間的に発動してくれる。ある程度使って慣れてくれれば意表をついてとばれても確実に落とすことができる。ため時間のないサマーソルトを持っているようなものだ。



他の対空技では反応できない七瀬のジャンプも、対空エクセルなら落としやすい。

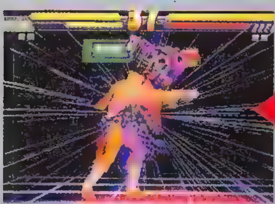
③通常対空技で落としにくい間合いでとばれても大丈夫

通常対空技で落とす場合、少し間合いが離れていないとダメだったり、相手の出す技によって返せないことがある。ところが、対空エクセルは無敵の立ち小Pなので、間合いにほぼ関係なく落とすことができる。通常技対空と使い分ければより有効に活用できる。

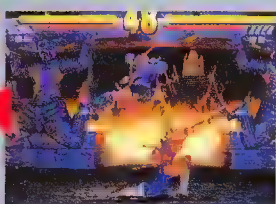
④比較的長い時間攻撃を当て続けられる

エクセルが解けるまでの時間連続技を入れることによって、気分良く自分のペースにすることができる。特にリードしているときは、なかなか良い時間稼ぎにもなる。

このように、対空エクセルは有利な点が多い。唯一の欠点は、ゲージが低めで、ゲージを使う割にダメージが低めで、多少練習が必要なところだ。だが、強力な対空兵器があれば別だが、通常技対空を使いこなさなければいけないキャラや、ジャンプの早い相手に対したときはぜひ使っていこう。



対空エクセルならなんなく落としていくことができる。



近い間合いで跳ばれると対空技がスカってしまう状況でも…、

対空エクセルのメリット

- 無敵なので潰されないで確実に落とせる
- ボタンだけなので反応が遅れても出せる

対空エクセルのデメリット

- ゲージを使う割には減らない
（つなぎ方がわかればある程度減るようになる）
- めくり気味の攻撃には使いづらい
（他の対空技もめくりには使いにくい）

前回の補足 スパコン回避エクセル

前回は地上エクセルの使いどころと、その基本的な作り方を説明してきた。結局エクセルは無敵時間があるのが強いところ。相手が技を出してくるときに出すのが良い。

さて、最初に前回の補足として、スーパーコンボで光られた直後のエクセルの説明をしておこう。多くのスーパーコンボは、出して光ったときに画面が停止する。このとき距離がある程度離れていても、ガードしていないとスーパーコンボをくらってしまう間合いがある。しかしエクセルを使えばこのガード不能を回避することができるのだ。

方法は単純で、相手がスーパーコンボで光っているときにエクセルを押しっぱなしにしておけばよい。他の技は出ないし、ガードできない状況でもエクセルだけは発動してくれる。まさに起死回生のエクセルとなるのだ。





間合いが近いとガードさえできずくらってしまう時でも、エクセルなら出せる。削られて終わるときにはこれしかない。

◆エクセル中のゲージ使用→エクセル発動中は、最初はスーパーコンボなどでゲージを使うことができない。ただし、終わる直前の40フレームの時間はゲージが使えるようになる。EX2PLUSではエクセル中にため時間が必要ないため、ため技のスーパーコンボの暴発に注意しよう。

対空エクセルの攻撃力を上げよう

よいことずくめの対空エクセルだが、結局使いにくいのは大きなダメージを奪えないということに尽きる。確実に落としても立ち小P1発のダメージでは意味がない。

ストEX2PLUSでは、対空技で空中で大ダメージを奪える技はそれほどない。だから、それを考えれば対空エクセルでは投げ程度の攻撃力があれば合格と考えてよいだろう。通常技対空と使い分ければ、それでも十分相手にプレッシャーを与えることができる。

そこで、対空エクセルの攻撃力をアップするために、作り方のコツを紹介していこう。

●最初に出す技の基本は立ち小P

まずエクセルを発動する前は、立ちガード状態で相手の攻撃をできるだけ引きつけよう。そして立ち状態でおもむろにエクセルを発動する。

地上エクセルと同じように、エクセルを発動したら立ち小Pを最速出しする。エクセルを出した瞬間から立ち小Pを押しっぱなしにしておこう。キャラによっては、攻撃発生が早ければ立ち中Pなどでもよい。

●立ち通常技をタイミング良く当てる

ここからは立ち攻撃を当てていく。立ち中P or K・立ち大P or Kの違う技を3～4発入れていこう。しゃがみ攻撃でもしゃがみ大Pなど上に伸びている技なら入れやすい。地上の足払いエクセルに似た技の組み立てになる。

ここで注意するのが、技を出すタイミング。あまり早く連打すると浮きすぎてはずれてしまうので、すこしゆっくり当てていこう。

通常技の中に移動技があればできるだけ組み込んでいこう。それによって近づいてダメージ効率を上げることができる。やや難しいが、タイミングを合わせればスライディングを空中ヒットさせて組み込んでいくこともできる。

●必殺技でフィニッシュ

通常技を当てるだけ当てたら、必殺技に移ろう。当てられる必殺技はどんどん出していく。飛び道具や突進技が当てやすい。当てやすい必殺技を持っていると対空エクセルの攻撃力がぐっとアップする。

ダウン後の状況も計算に入れていこう。必殺技を当てればコンボ終了後にダウンさせることができる。通常技だけのときはダウンしない。ダウンさせず相手の着地に飛び道具を重ねたり、投げを重ねたりする戦法もある。

●ジャンプ攻撃に派生するキャラもいる

立ち小Pなどを当てたら、硬直の短い技で浮かせた後にジャンプ攻撃をしてもよい。しかし、前作より高く浮かずジャンプ攻撃が入れにくくなっている。

そこで、実際に狙っていくのはジャンプ攻撃の入れやすい数キャラに絞っていったほうが無難だ。入れやすいのは、ジャンプが早くて低く、立ち小Pの硬直の短いキャラ。なせなどがそれにあたる。



まず相手を引きつけて立ち小Pを最速出ししよう。



地上の大・中攻撃を最低3～4発入れられるようにしよう。



スライディングを空中の相手に当てることも可能だ。



飛び道具や突進必殺技をできる限りたたきこもう。

空中エクセル（対空すかしエクセル）の攻防

対空エクセル同様に有効なのが、対空技を空中エクセルですかす戦法である。跳び込んでいったときに、相手の対空技のタイミングに合わせて空中エクセルを発動。そのまま着地して、相手の対空技の隙に地上エクセルをたたきこむというものだ。

対空すかしエクセルは、なんといっても強力な対空技を無効化できるのが大きい。普通はジャンプした時点で相手のコマンド失敗を期待するしかないのだが、対空技すかしエクセルによってそのお決まりの構図は崩れたのだ。

実はこれは一方的に対空技すかしエクセルが強いというわけではなく、駆け引きになる。だが、空中エクセルに免疫のないプレイヤーに使えば、あまりに見事に決まることだろう。いつも同じ対空技に苦労するときは、空中エクセルを使ってみよう。

●対空技すかしエクセルが決まる条件

対空技すかしエクセルがうまく機能するのは、相手の対空技の出すタイミングが決まっているからである。それは、地上エクセルが相手が技を出してくる時を読んで使うのに似ている。

実際には、強力な対空技を持っている相手ほど、確実に落とすために同じタイミングで同じ技を出してくる。そのため対空すかしエクセルを出すタイミングがはかりやすい。

ところが、これに昇りジャンプ攻撃や、単なるガードなどの選択が加わるだけで対空すかしエクセルは機能しなくなる。打点を少しずらされるだけでも難しい。

対空すかしエクセルに頼るのは、相手の対空技のタイミングに読み勝っていると自信を持ったときだけにしよう。相手に警戒されているとなかなか決まらないものだ。

●空中での光り合い

さて、地上では後出し有利だったエクセルだが、空中で読み合いになったときはどんな駆け引きになるのだろうか？跳び込む側はガードできないので、どうしても確率的にやや不利な展開になる。

まず空中エクセルに対して、地上側はジャンプ攻撃で落とすなど対空技の打点をずらすことができる。この時点で空中側はかなり不利になる。

次に対空エクセルに対しての空中側の対抗策だが、これは対空エクセルで相手が光ってから空中側が空中で光り返すしかない。光り返すためには相手が光るまで技を出さずに空中で待たなければならないが、その間に早めに対空技を出されればくらうしかない。確率的に分が悪いのだ。

もちろんこの駆け引きのバランスはお互いのキャラの攻撃力によって変わってくる。特に空中の相手に対する攻撃力が大きく左右する。さらに細かく言えば、状況に応じた読みやアドリブも必要になる。お互いのジャンプの間合いがずれていれば、空中の相手を落とすための昇りジャンプ空中エクセルなども選択肢に加わってくることになるだろう。



必ずサマーで返してくる相手を空中エクセルでかわす。



着地後、サマーの隙に地上エクセル連続技を決めよう。



対空エクセルを返すためには、相手が光るまで空中で我慢。



対空エクセルを出した直後に光れば一応空中エクセルの勝ち。



一撃必殺の神話が、生まれる。
3D • HEAD TO HEAD FIGHTING ACTION
奇襲か!? 波状か!? 一撃か!?
●攻めて、攻めて、攻めまくれ。想像を絶する超破壊力の「メテオコンボ」搭載。 一瞬たりとも気が抜けないぞ。
●過激な新キャラ「エリア」、「ヴルカーノ・ロッソ」登場。さらに復活の人気キャラ4人。総勢20人の大激戦だ。
●更なる完成度を突き詰めた、渾身のゲームバランス。キャラが君の意志となる快感を、存分に味わってくれ。
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
QSOUND
画面は開発中のものです。
CAPCOM Friendly Club
会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
●カプコンフレンドリークラブ事務局／TEL:06-6948-0565
●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
「ストリートファイターEX2」アレンジアルバム★好評発売中!!★
●ゲームミュージック界の先端を行く細江・佐宗・相原氏による完全プロデュース!!
2,520円(税込) CPCA-1009
●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ> http://www.capcom.co.jp/
<アリカホームページ> http://www.arika.co.jp/


ARIKA / CAPCOM
STREET FIGHTER EX2 PLUS
ストリートファイターEX2 PLUS
© ARIKA CO., LTD. 1999, © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
販売元：株式会社カプコン
開発元：株式会社 アリカ
<国内販売事業部> ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報> 大阪:(06)6946-6659 東京:(03)3340-0718 札幌:(011)281-8834 仙台:(022)214-6040
名古屋:(052)571-0493 広島:(082)223-3339 松山:(089)934-8786 福岡:(092)441-1991
○〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号(三富ビル新館6階)
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

GAMEST
August 8.30 1999 No.272
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成11年8月30日発行(毎月2回、15日・30日発行)第14巻第29号通巻272号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03-3293-9321
特別定価 540円 本体514円 送料140円



雑誌22445-8/30 ©1999 SHINSEISHA INC. Printed in JAPAN T1122445080542